BIBLIOTEKA *Saveza pionira*

NARODNE REPUBLIKE HRVATSKE



IZLETI I LOGOROVANJA

4

ZAGREB 1951

IZLETI I LOGOROVANJA

„Tipografija", grafičko-nakladni zavod u Zagrebu

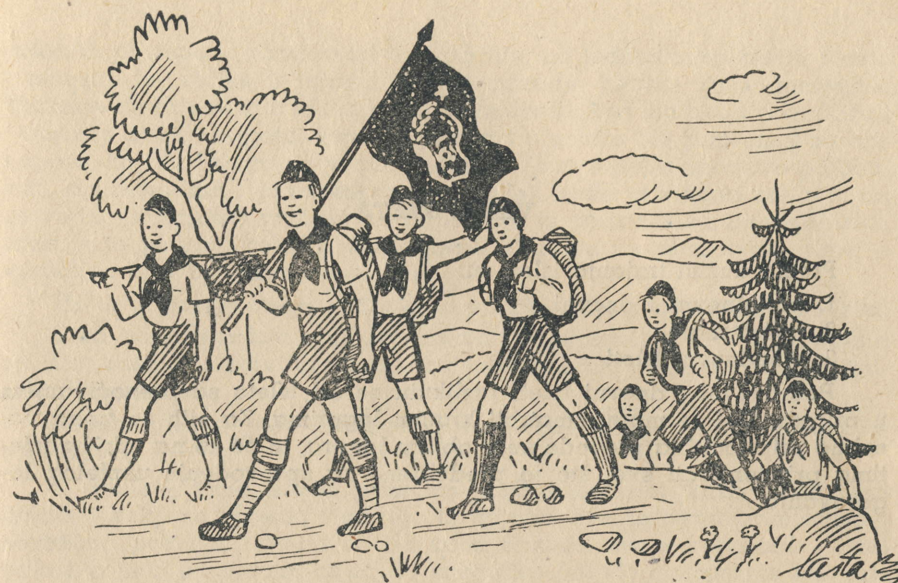
BIBLIOTEKA SAVEZA PIONIRA
NARODNE REPUBLIKE HRVATSKE

IZLETI I LOGOROVANJA

NAPISAO
PROF. EMIL VUKOTIĆ

4

ZAGREB 1951



IZLETI

UVOD

Izlet je polazak u prirodu, koji nam pruža bogatstvo raznolikosti života i zbivanja u njoj. Sve raslinstvo, cvijeće, grmlje i drveće, potoci i potočići, šum morskih valova, rude i kamenje, brda i dolovi, uvale i gudure, povaljeno drveće, vjetar i buka bure, pljusak kiše i šum lišća, plavetnilo neba i let oblaka nad nama; sve je to u krasnom skladu u prirodi sa pjevom ptica, letom orlova i sova, bijegom poplašenog zeca, vjeverice ili srne.

Naša je domovina puna tih krasota, koje nas oplemenjuju i razvijaju osjećaj za lijepo i dobro, razvijaju osjećaj slobode i samopouzdanja, učvršćuju u nama, djeci slobodarskih naroda, koji su za slobodu znali sve podnositi i žrtvovati, već postojeću ljubav za svoju socijalističku domovinu.

Ta krasna naša domovina, široka, prostrana i cvjetna svuda nam priča o slavnim stoljećima borbe, a napose o narodnom ustanku u Narodno-oslobodilačkom ratu, ustanku za ideale slobode, pravde i boljeg života radnih ljudi. Puna je spomenika iz teških, ali časnih borbi.

Izlet nas povezuje čvršće s radnim narodom na selu. Tu upoznajemo njegov rad, način života i učimo se cijeniti njegove napore oko obrade zemlje.

VRSTE IZLETA

Prema dužini trajanja izleti su:

1. poludnevni i dnevni,
2. noćni marš,
3. višednevni izleti.

Poludnevni i dnevni izleti razlikuju se od izleta sa prenoćivanjem u prirodi. Ovi se mogu smatrati kraćim logorima. Za njih se treba posebno pripremiti, a provode se u obliku logora, te će se na takvim izletima primjenjivati sve, što je predviđeno za sprovođenje uspjelog logorovanja.

I. JEDNODNEVNI IZLET

1. PRIPREME ZA IZLET

Za svaki izlet, bio on poludnevni, dnevni, dvodnevni ili višednevni, treba izvršiti temeljitu pripremu, koja se sastoji iz više dijelova, a što je izlet duži, to je ona obimnija i potpunija.

Potrebno je izvesti i psihičku i materijalnu pripremu izletnika, te materijalnu pripremu cijele grupe.

Ako odred ide kao cjelina na izlet, rukovodilac je grupe (čete, voda) ili odreda jedan od članova društva »Naša djeca«, koji ima iskustva i koji se može djeci približiti. On će iznijeti svoj dobro pripremljen prijedlog prvo na sjednici društva »Naša djeca«, a zatim na sastanku odreda pionira, svoga voda ili svoje grupe i upoznat će pionire sa svojim namjerama. U razgovoru s njima potrebno ih je upoznati s ciljem, mjestom, trajanjem i potrebama za izlet, te odrediti dan kretanja, način izleta i povratak, tako da im bude sve jasno, kako bi mogli o svemu točno obavijestiti roditelje. Poslije sastanka ne smije nijedan pionir otići kući s nejasnim pojmovima o predstojećem izletu, kojega su svi zajednički prihvatili.

Taj prvi korak je nuždan, a poslije se pristupa opširnijim pripremama, jer izlet nije više samo stvar pionirskog rukovodioca, vođe grupe, voda ili odreda pionira, on je sada postao njihov zajednički cilj. Svi će sada organizirano raditi.

Još dok se vrše pripreme materijalne naravi za duži izlet, potrebno je izvršiti nekoliko kraćih izleta u okolinu i na njima pionire navikavati na sve ono, na što će nailaziti na izletu. Potrebno ih je naučiti raznim načinima kretanja po raznovrsnom zemljištu, ponašanju u šumi, loženju vatre, kuhanju, izradi pribora, oblačenju i ponašanju za vrijeme izleta,

treba ih postepeno navikavati na hodanje, na jednostavan način života i otvarati im vidike u tajne i ljepote prirode, ljepote naše domovine. Trajanje tih pripremnih izleta treba povećavati, kao što treba povećavati i trajanje hoda i napora, kako bi pioniri i pionirke bili pripremni za one napore, koji ih čekaju na većim izletima. To sve treba obazrivo pojačavati, da pionirima i pionirkama izlet uvijek bude privlačna zabava, da se vedri i nasmijani vraćaju kući. Tada je to podstrek za slijedeći izlet, tada je to poluga, koja ih dalje kreće. Time su stvoreni uvjeti, time je »probijen led« za jednodnevni izlet.

Uz tu pripremu treba i idejno i psihički pripremati pionire za izlet.

Štab odreda redovno će se sastajati i raspravljati o toku priprema za izlet kako ličnih svakoga pionira, tako i općih, grupnih (vodnih, četnih) ili odredskih.

Sastanci, koje treba održavati s pionirima grupe-čete, obuhvatit će slijedeće:

1. upute o tome, što je potrebno ponijeti na izlet, kako se za izlet oblači i kako se sprema i pakuje uprtnjača. Sve to treba primjerima i praktično pokazati. Djeca će od kuće donijeti svoje uprtnjače i lični pribor, a neki od pionira obući će izletničko odijelo da posluže kao primjer ostalima. Tom prilikom treba pionire upozoriti, na koje se načine može oprema izraditi. Pioniri treba da izlože svoje mogućnosti s obzirom na pripreme za izlet i dokle su te pripreme došle, tako da štab pionira već unaprijed može imati podatke o tome, kako će grupa (vod, četa), odred izgledati na izletu, i da može znati, kome još treba pomoći do polaska. Odjeća neka bude dobra, no skromna, jednostavna i pristojna, da odgovara svrsi. Najbolja je odjeća: kratke hlače (za ženske suknjica), košulja od flanela ili platna s džepovima, dokoljenice, cipele (opanci), pionirska marama i pionirska kapa, te kaputić (za kišno i hladno vrijeme i za sjedenje za vrijeme odmora).
2. kako se loži vatra, kakvi mogu biti oblici ognjišta i kako se gasi vatra, zatim, koja su mjesta pogodna za ognjište, i kako se šume i usjevi čuvaju od požara.
3. kako se kopaju jarci, pletu plotići, izrađuju predmeti od drveta (trube, lukovi i strijele, kolibe od granja, skloništa, zemunice, zviždaljke, stolice i t. d.) i tome slične vještine. Sve to treba uvježbati na obližnjem zemljištu ili na kraćim izletima.
4. signaliziranje s jednom ili dvjema zastavicama. Mali radioamateri mogu spremiti i izgraditi stanicu za slanje i primanje, kao i telefonsku liniju i t. d.
5. pripremanje zabavnog programa s pionirima grupe. Harmonikaši treba da uvježbavaju marševe, a neke pjesme za marševe treba da nauče svi pioniri.
6. crtanje topografskih znakova, kroki mjesta i puta do cilja izleta, čitanje karata, kao i razne načine orijentacije. To treba da znaju svi pioniri.
7. upoznavanje flore i faune onoga kraja, u koji se kreće (bilje i životinje), i način sakupljanja bilja i kukaca.
8. upoznavanje s narodnim običajima, gospodarstvom i historijskim događajima toga kraja, naročito događajima iz Narodno-oslobodilačkog rata.

9. ukazivanje prve pomoći u slučajevima nezgoda, koje se mogu desiti za vrijeme izleta. Treba pripremiti priručnu apoteku.
10. poznavanje znakova za kretanje pješaka, motornih i zaprežnih vozila.
11. kako se vodi dnevnik izleta.
12. kako se kuhaju najjednostavnija jela.
13. upotrebljavanje pića za vrijeme izleta i način dezinficiranja vode za piće.
14. praktično vježbanje ukazivanja prve pomoći.

Te sastanke treba učiniti zanimljivim. Svaki sastanak treba da ima oblik praktičnog radnog sastanka i da bude popraćen slikama i priborom onoga, o čemu se uči. Na sastanku neka svaki pojedini pionir bude aktivan. Teoretizirati nije potrebno s pionirima. Svaki sastanak treba dakle da bude i materijalno pripremljen. Pribor kao i alat pioniri će sami pribaviti, ako ga već nema grupa (vod, četa) ili odred u svojim prostorijama.

CILJ IZLETA

Svaki izlet ima svoj glavni cilj, a oni mogu biti različiti.
Osim kretanja u prirodi na zraku i podnošenja vremenskih promjena, dakle osim zdravstveno-higijenskog cilja, cilj izleta može biti:

a) upoznavanje raslinstva — pravljenje herbarijuma i zbirke kukaca,
b) skupljanje minerala i upoznavanje vrste tla toga kraja,
c) pravljenje mostića na nekom prijelazu na putu u planini, popravljanje dijela staze, obilježavanje puta (markiranje turističkog puta),
d) skupljanje ljekovitog bilja, sađenje drveća, pošumljavanje,
e) posjeta odredu pionira u gorskom selu, zabavna priredba, utakmica u pojedinim sportskim granama s pionirima u selu,
f) proučavanje na licu mjesta historijskih zbivanja ili borbe u tome mjestu, bilježenje narodnih pjesama toga kraja i t. d.
g) zajednički sastanak pionira više odreda iz raznih pravaca i raznih mjesta u svrhu upoznavanja,
h) složeniji borbeni zadatak u obliku igara u prirodi za grupu (vod, četu) ili odred ili više grupa (vodova, četa), odreda iz raznih mjesta. Taj je zadatak prije primjenjivan u pojedinim fazama na dnevnim izletima i noćnim marševima.

ODREĐIVANJE PUTA KRETANJA I PROGRAMA ZA VRIJEME PUTA

Sa štabom odreda rukovodilac pionira razradit će put kretanja za vrijeme izleta. Sve, što je vrijedno na putu, treba da se pregleda i posjeti. Na tome sastanku treba odrediti vrijeme odmora, mjesta za odmor i način kretanja na pojedinim dijelovima izleta; treba odrediti dužinu izleta. Pritom treba paziti na tjelesne sposobnosti pionira i pionirki te na njihove mogućnosti s obzirom na pripreme za izlet (hrana, odjeća).

Izleti ne smiju biti prenaporni i ne smiju predugo trajati.

Na jednodnevnom izletu mogu prijeći:

pioniri od 9—10 god.	m.	do 8 km	sa kretanjem od 3 km na sat
	ž.	8 „	
„ „ 11 — 12 „	m.	12 „	„ „ „ 3,5 „ „ „
	ž.	10 „	
„ „12 — 14 „	m.	16 „	„ „ „ 4 „ „ „
	ž.	12 „	

Na višednevnom izletu:

pioniri od 11—12 god.	m.	do 20 km	sa kretanjem od 3,5 km na sat
	ž.	16 „	
„ „ 13—14 „	m.	„ 25 „	„ „ „ 4 „ „ „
	ž.	20 „	

Osobito treba imati u vidu, da pioniri ne smiju doći do cilja izmoreni, gladni i oštećenih nogu. Takav izlet ne bi postigao svrhu.

Na sastanku treba pionire upoznati s dijelovima puta, koji možda vode kroz selo ili pored zadruge ili nekog historijskog mjesta iz borbe za oslobođenje od okupatora.

Treba ih upoznati s pojedinostima načina prijelaza potoka ili rijeka. Pioniri će raspravljati o toku puta. Oni treba da sudjeluju u izradi plana toga puta. To će se obaviti na zajedničkom sastanku grupe (voda, čete) ili odreda.

Rukovodilac kao iskusniji predložit će put kretanja, no saslušat će i želje pionira i uzet će ih u obzir kod određivanja puta kretanja.

Cijeli put kretanja vodnik će nacrtati u većem formatu kao grafikon, i tako će zorno prikazati pionirima svoga voda njihov izlet. Na karti i grafikonu obilježit će mjesta odmora, posjeta i t. d., a isto tako označit će raslinstvo i životinje, koje se usput mogu sresti, kao i znamenita mjesta iz historije, te nagibe bregova, preko kojih se prelazi.

TKO SMIJE POĆI NA IZLET

Prije polaska na izlet pioniri moraju dobiti pristanak roditelja. Rukovodilac će posjetiti roditelje ili će tražiti njihov pismeni pristanak, da pionir ili pionirka smije na taj izlet. Ako roditelji pioniru brane polazak, treba ih posjetiti i vidjeti, koji je uzrok tome. Ako je takav, da se može otkloniti, treba ih zamoliti za pristanak, a pionir ili pionirka će obećati, da će ispuniti svoje zadatke i popraviti svoje propuste. Time će se odgojno djelovati na pionire. Roditelji na taj način povjeravaju svoju djecu pionirskoj organizaciji i vjeruju u njeno odgojno djelovanje.

Što, na pr. treba biti u dozvoli? »Dozvoljavam svome sinu Ivanu, da pođe na izlet sa svojim odredom na Plješivicu 27. lipnja 1951. od 7 ujutro do 19 sati. Stjepan Petrović, Zagreb, 15. svibnja 1951.«

Na put smiju krenuti samo oni pioniri i pionirke, koji su zdravi. Zato je potrebno pitati školskog liječnika za savjet s obzirom na zdravlje djece i njihovu sposobnost za napor, koji im predstoji. Dobro je posavjetovati se s njim i o početku izleta i njegovu trajanju, o svemu, a osobito o higijenskim prilikama u kraju, kojim će se prolaziti (naseljena mjesta, voda, voće i t. d., te o stanju priručne apoteke).

ORGANIZACIJA VODSTVA IZLETA

Izletom rukovodi onaj član društva »Naša djeca«, koji ima dovoljno iskustva, koji može podnijeti napore i koji se može unijeti u način zabave i života djece. On je odgovoran za provedbu izleta.

Uz rukovodioca štab izleta čine još: načelnik štaba izleta, načelnici grupa (vodova, četa), ekonom, sanitetski referent, dopisnik, pionir za vatru.

Rukovodilac je odgovoran za provedbu izleta, za sigurnost pionira na izletu, njihovo zdravlje i pravovremeni povratak, za postizavanje ciljeva izleta i odgojni zadatak izleta pionira.

Načelnik štaba izleta grupe (voda, čete, odreda) pomaže rukovodiocu u svemu, brine o tome, da li svi pioniri i pionirke učestvuju u službi i na radu i da li se ispunjavaju sva uputstva i naređenja, koje izdaje rukovodilac i koja su zaključci štaba izleta.

Ekonom se brine o vodnoj opremi i hrani, kupuje nužne stvari prema naređenju rukovodioca, uz njega se brine za prijevozna sredstva, vodi novčano poslovanje grupe (voda, čete), prima uloge, isplaćuje račune i vodi knjigu primitaka i izdataka sa priloženim propisnim računima. Račune isplaćuje samo po odobrenju rukovodioca.

Sanitetski referent nosi priručnu apoteku, pruža prvu pomoć kod nezgoda, brine se, da svi pioniri za vrijeme izleta poštuju pravila lične higijene, nadzire zdravstveno stanje učenika, brine se, da hrana odgovara higijenskim zahtjevima za vrijeme puta, a sve radi prema uputama rukovodioca.

Pionir za vatru bira mjesto za vatru, brine se za gorivo, loži vatru i stara se o njenom stanju te je gasi, kada to odredi rukovodilac izleta.

Ne smije se zaboraviti! Mnogo prije polaska na izlet rukovodilac izleta upoznat će s izletom ne samo društvo »Naša djeca«, već će se obratiti i profesoru prirodopisa i zemljopisa te nastavniku predvojničke obuke s molbom, da mu pomognu kod organiziranja izleta, a isto tako i uličnom tajništvu, odboru Narodne fronte i AFŽ-a i omladinskoj organizaciji, da mu dadu savjete o namjeravanom izletu. Njihova iskustva i moguća materijalna pomoć dobro će mu doći, a djeca će imati više od izleta, jer će biti organiziran brigom cijeloga društva.

On će prijaviti izlet željezničkoj stanici dva dana prije polaska s molbom, da se osigura mjesto u vlaku, ili parobrodarskoj stanici, ako se djelomično putuje lađom, i učinit će sve, što je nužno za popust u vožnji.

Istovremeno će javiti narodnom odboru onoga mjesta, na čijem je teritoriju cilj njegova izleta, ako taj izlet traje dva dana ili ako treba da noći u tome mjestu. U pismu će iznijeti cilj izleta, broj pionira-pionirki, koji dolaze, tko ih vodi, dan dolaska, trajanje izleta, kao i dan povratka.

U pismu će zamoliti dozvolu za upotrebu suhoga granja za vatru ili za pomoć kod drugih potreba oko izleta, osobito ako je potrebno spavati na sjenicima i ako treba osigurati hranu za pionire.

Također će se obratiti društvu »Naša djeca« u tome mjestu i obavijestiti ga o svojem dolasku. Bilo bi dobro, da rukovodilac obavijesti i odbor Narodne fronte i AFŽ-a u tome mjestu, kao i Savez boraca i Narodnu omladinu, jer oni mogu, a i hoće da pomognu na izletu. Svakako je dobro, da i oni znaju o dolasku pionira u njihovo mjesto.

KAKO SE TREBA OBUĆI ZA IZLET

Oblačenje za izlet ovisi o godišnjem doba, kada se izlet izvodi. U proljeće i jesen oblači se pionir toplije i nosi rezervnu opremu, dok se ljeti oblači laganije, ali i tada nosi rezervnu opremu.

Svakako se treba držati pravila: »Ne oblači se ni premalo ni previše«, i »Tko nosi, taj ne prosi«. Za vrijeme hoda skini suvišnu opremu, da se ne znojiš, a čim staneš ili te zatekne vjetar, obuci se toplije.

Prilikom polaska svaki pionir treba imati **ličnu opremu**, t. j. onu, koju nosi, a za izlet treba i **grupna oprema**, t. j. ona, koja je potrebna cijeloj grupi. Dvojica, trojica i više pionira služe se tom opremom.

a) **Lična oprema** za jednodnevni izlet:

1. košulja (jedna rezervna)
2. gaćice (jedne rezervne)
3. hlačice kratke
4. polučarape
5. jake i prikladne cipele, opančići
6. vesta, pulover
7. kaput kratki
8. vindjaka (ako je imaš)
9. kapa



10. nož, čaša (limena), boca za vodu ili čuturica sa crnom kavom od kavovine ili čajem od lipova cvijeta ili nekim drugim narodnim čajem (ne sladiti).
11. pribor za umivanje i kupanje (gaćice, ubrus, sapun, češalj)

12. pribor za pisanje (olovka, papir za pisanje i crtanje, dnevnik puta, blok za crtanje, gumica, dopisnice, omotnice)
13. torbica ili uprtnjača
14. kutija za jelo

Po volji:

1. kutija za bilje, herbarijum
2. kutijica za kukce s iglama
3. kutija sa pretincima za minerale i mali čekić, staklene bočice sa čepovima
4. šibice
5. povećalo

b) **Grupna oprema:**

1. sat
2. igla i konac
3. konopac (10—20 metara)
4. škare
5. lopatica
6. sanitetska torbica sa priborom
7. lopta i pumpa
8. šah, igra mlina
9. lopatica (ašovčić)
10. lonac za kuhanje, ako se na izletu kuha
11. zastavice za signalizaciju
12. vodna pionirska zastavica
13. priručna apoteka grupe (voda, čete)

Za višednevni izlet

a) **Lična oprema:**

Sve, što je navedeno za jednodnevni izlet, samo još po jedan predmet od rublja više i:

1. pasta za zube s keficom, sapun, ručnik
2. pribor za cipele

3. gunj (ćebe)
4. električna lampica
5. papuče
6. toaletni papir
7. pribor za jelo: zdjelica, nož, viljuška, žlica, čaša, kuhinjska krpa za pranje i brisanje suđa

b) **Grupna oprema:**

Sve, što je navedeno za jednodnevni izlet, i:

1. šator (ako ga pioniri imaju)
2. plahta
3. ogledalo
4. sjekirica s kožnom torbicom ili koricama od drveta
5. svijeća, fenjer, petroleum
6. kompas
7. karta specijalka
8. pribor za krokiranje
9. aparat za slikanje

Ručna apoteka voda

Ručna apoteka se nosi u torbici od kože ili nepropusne materije (lakirano platno) crne boje. U torbici će biti:

a) nekoliko zamotaka povoja
b) sterilizirane gaze
c) bočica joda, hidrogena
d) aspirina, streptazola
e) škare
f) kalcium hipoklorit za dezinfekciju vode
g) zamotak vate
h) tuba vazelina
i) tablete carbo animalis
j) DDT prašak za posipanje ležaja i opreme.

Liječnik tvoga mjesta pregledat će apoteku i dopuniti je s onim, što je nužno s obzirom na duljinu izleta i specifičnost kraja, u koji se polazi.

Kod pripremanja opreme napiše se na komadić papira sve, što se mora ponijeti. Kada se napravi lista potrebnih stvari, uzima se jedna po jedna i stavlja na neko mjesto u sobi prije pakovanja uprtnjače. Kada se provjeri, da li je sve na mjestu, počne se stavljati u uprtnjaču.

Pribor za umivanje, šivanje, pisanje i jelo stavi se u posebne kesice različite boje, da bi se već izvana znalo, što se u kesici nalazi. Na pr.

pribor za jelo stavi u crvenu kesicu,
pribor za cipele u crnu kesicu,
pribor za umivanje u plavu kesicu,
pribor za šivanje u žutu kesicu i t. d.

Inače se mora premetati cijela uprtnjača i naći će se pasta za cipele uz košulje, pasta za zube uz kefu za cipele i t. d. Sve će biti u neredu.

Rezervno rublje je potrebno za presvlačenje, kad se dođe na cilj. Mokro i znojavo rublje se skida, a oblači se suho rublje, pogotovu za vjetrovitog ili kišnog vremena. Koliko se puta pokisne do kože na izletu! Iako je toplo vrijeme, ipak je potrebno obući suho rublje.

Ličnu opremu nosi svaki pionir u svojoj uprtnjači, dok se grupna oprema podijeli na sve pionire jedne grupe.

Pazi, da se ne preopteretiš noseći previše ili nepotrebne stvari.

Na izlet se polazi u cipelama ili opancima. Cipele i opanci moraju biti iznošeni. U novima se ne ide na izlet, jer se u njima nažulje noge. Često pioniri počinju šepati već u prvom dijelu puta. Uzrok je tome loša obuća ili čarape, koje su se naborale, pa su napravile žuljeve na nozi.

Kod obuvanja pazi, da čarapa bude dobro zategnuta, da pokrpani dijelovi ne budu na peti, prstima ili pod stopalom.

Najbolje je nositi obojke, koji se zamotaju oko noge. No i to treba pokušati nositi prije izleta i znati dobro omotati oko noge. Dobri su obojci od mekanog platna ili flanela.

Rukovodilac će poučiti pionire na sastanku o načinu obuvanja i o higijeni prije izleta i za vrijeme izleta.

Noge moraju biti čiste, oprane i bez povrede, nokti obrezani i kratki, a znojenje se nogu spriječi posipanjem puderom ili pranjem u razrijeđenom formalinu. Niste li sigurni, kako ćete spriječiti znojenje nogu pionira, savjetujte se sa liječnikom.

Na izlet se ne ide u gumenim papučama. One su pretanke i brzo se podbije noga. Osim toga noge se u njima jako znoje.

Ljeti se može ići u krpenim papučama sa dvostrukim potplatom ili s potplatom od užeta. One su prikladne za hodanje po tvrdom terenu. No i njih ne oblači bez debele čarape.

U proljeće i jesen ide se na izlet u cipelama ili opancima, jer je zemljište mokro i hladno. Treba paziti, da obuća ne bude široka. Uslijed pomicanja noge u takvoj obući pioniri će brzo dobiti žuljeve i ne će moći pješačiti. Takav će pionir biti na teret grupi, ili će se morati vratiti kući.

Prije polaska svaki će pionir urediti svoju obuću. Obuću treba pokrpati i dobro je namazati. S poderanom obućom se ne kreće na izlet, jer će se pioniri vratiti bosi s nabitim i bolnim nogama.

Mokra se obuća ne suši na vatri ili na peći. Treba je sušiti u toploj prostoriji negdje kraj peći, ali podalje od vatre. Prije sušenja treba je napuniti cijelu papirom ili suhom travom, da ne izgubi oblik i da se ne stegne.

KAKO ĆE SE SPREMATI ROBA U UPRTNJAČU?

Treba znati: na izlet se ide s uprtnjačom na leđima. Kad se pribor nosi na leđima, ruke su slobodne, i samo tako pionir je slobodan u kretanju i pripravan da nešto primi, učini, ili da se pokrene bez poteškoća.

Nose li se stvari u kutiji, tada se kutija putem pokida, ili se povez rastegne, pa stvari vire iz kutije i lako se raspu te se moraju usput kupiti. Osim toga kutija ili torba je nespretna za nošenje, oteža u rukama, i nakon nekog vremena poželimo da je odbacimo.

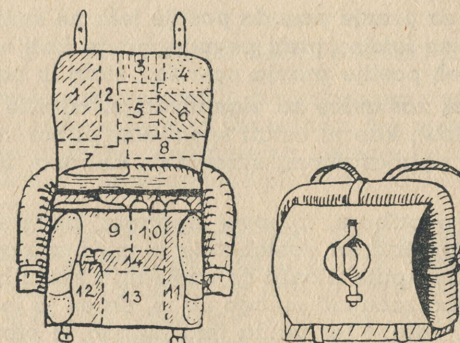
Uprtnjača se može napraviti od seljačkog platna ili neke druge čvrste tkanine.

Dobro je ponijeti i torbicu, ako je pioniri imaju. U nju će doći sve ono, što treba da je pri ruci za vrijeme puta, da se ne mora otvarati uprtnjača i po njoj duže vremena tražiti.

Pionir će uzeti listu potrebnih stvari u ruke i prema njoj će stavljati u uprtnjaču stvar po stvar, i sve ono, što se stavi u uprtnjaču, precrtat će na listi stvari. Na taj način je sigurno, da nije ništa zaboravljeno.

Sve stvari treba stavljati u uprtnjaču stanovitim redom. Na dno uprtnjače dolazi oprema, koju pionir ne će trebati za vrijeme puta, već nakon dolaska na cilj izleta.

Sve to treba staviti otprilike na ovaj način:



Mekanu opremu (rublje, plahtu) treba staviti s leđne strane i na dno, da ništa ne žulji za vrijeme puta.

Teže stvari i one, koje se ne upotrebljavaju putem, treba staviti na dno, a hranu u platnenim vrećicama u sredinu uprtnjače. Cipele se stave sa strane, a pri vrhu hrana, koja se jede za vrijeme puta. Kruh se zamota u mali ručnik, da se ne suši i ne maže.

Ima li uprtnjača džepove, tada u srednji stavljamo hranu, koja nam je potrebna putem, dok u one sa strane stavljamo bocu s vodom i ostali pribor, koji treba da na putu bude pri ruci. Tu spada pribor za jelo, pribor za umivanje, pribor za šivanje i čaša za vodu.

Navrh oko uprtnjače stavi se savijen gunj, a izvana se postavi porcija (manjerka) za jelo. Nju pričvrsti, da se ne ljulja i ne zvoni na uprtnjači kao klepka na vratu ovce.

Ako pioniri nose još i izletničku torbicu, tada se u nju stavlja hrana i pribor za jelo umjesto u uprtnjaču.

Bilježnica za dnevnik stavlja se u džep od košulje ili u torbicu. Treba paziti, da se šibice ne smoče. One će trebati sigurno u šumi, a tamo se ne mogu nabaviti. Istina, oganj se može i bez njih zapaliti, no s njima brže. Treba znati, svaki nosi pribor za sebe. Nema li svaki pionir svoj pribor, tada se mora čekati kod uređivanja ili podjele hrane. U tome slučaju trpi red i zajednica.

Specijalnu kartu predjela, kojim prolazite i na kojemu se nalazi vaš cilj izleta, rukovodilac će ponijeti sa sobom. Pioniri će putem naučiti da se koriste znakovima na karti, koje su prije na sastanku učili, i tako je zavoliti. Najbolja je topografska karta Vojno-geografskog zavoda. Nosite je u džepu ili torbici, da vam je uvijek pri ruci.

Sjekirica i lopatica (ašovčić) mogu biti vrlo korisni, ako grupa pravi izlet, na kome će se kuhati ili praviti logorska vatra. Lopaticom ćete napraviti ognjište, dok se drva mogu naći i bez sjekirice. U šumi ili u grmlju ima uvijek dovoljno suhog granja. Sjekirica se upotrebljava što manje i s velikim oprezom. Kod spremanja stvari stavite sječivo u korice od drveta ili kože, da sjekirica ne isiječe ili ne raspara robu i uprtnjaču.

Ručnici se često smatraju suvišnim i ne nose se rado. Ako ih ne poneseš, onda ćeš morati vjetru prepustiti dužnost, da ti suši lice.

Kuhinjske krpe za pranje posuđa poslije jela ne smiju se zaboraviti kod kuće. Njima će se lakše oprati posuđe, bit će čistije i ne će zaudarati. Krpe operi uvijek poslije pranja posuđa i stavi ih na sunce sušiti.

Ne zaboravite ni zastavice za signalizaciju, izreske papira za igre čitanja tragova (lisica), kao ni ostali specijalni pribor za crtanje, botaniziranje, bavljenje petrografijom, spremanje kukaca, fotografski aparat i t. d.

Sva ta pitanja o priboru, njihovoj upotrebi, načinu pripremanja i spremanja treba razmotriti na sastancima pionira mnogo prije polaska na izlet. Sve potrebne upute pioniri će zapisati u svoju bilježnicu, da ih ne zaborave. Ne treba računati mnogo na to, da su to jednostavne i razumljive stvari. Baš zato, i jer uputa ima mnogo, a pioniri još nemaju iskustva u spremanju za putovanje, treba da ih zapišu.

Na jednom sastanku treba poučiti pionire o ponašanju za vrijeme puta u vlaku, autobusu, tramvaju, za vrijeme pješačenja i prolaženja kroz selo i na prometnim mjestima. Dobro je poslužiti se šaljivim i ozbiljnim slikama iz života, te primjerima, kako bi izlaganje bilo što zanimljivije.

ŠTA SE NOSI ZA JELO?

Ne treba nositi ni previše ni premalo. Rukovodilac će izleta prethodno na sastanku preporučiti, koliko se čega nosi, već prema prehrambenim prilikama svoga kraja i mogućnostima pionira.

Za jednodnevni izlet svakako treba ponijeti hrane najmanje za četiri obroka (zajutrak, doručak, ručak i užinu).

Za jednodnevni izlet preporučuje se ponijeti:

1. 1 kg kruha,
2. 1 konzervu ili pečenog mesa,
3. slanine ili 75 grama masti u posudi,
4. kolača ili nešto slatkoga,
5. sira suhog ili mekanoga s kajmakom (u zatvorenoj posudi) i luka,
6. soli

Ako se kuha na jednodnevnom izletu:
1. kukuruznog brašna ili krupice (jednu čašu), ili 250 grama graha,
2. glavicu luka,
3. pekmeza
4. 250 grama masti ili slanine.

Rukovodilac izleta na sastanku s pionirima dogovorit će se, tko će sve nositi hranu potrebnu za kuhanje.

Ostaje li se na izletu dva dana, tada će se za kuhanje ponijeti razmjerno više. Osim ovoga navedenog ponijet će se još i mlijeka u prahu, šećera i kave (nadomjestak), lipova cvijeta ili neke mješavine za narodni čaj.

Rukovodilac će izračunati, koliko za jedno kuhanje treba mlijeka, čaja, kave, šećera, pa će to pravilno raspodijeliti na sve pionire svoje grupe (voda, čete), odreda. Majka će u tome pomoći.

ŠTA ĆE PIONIRI SAMI NAPRAVITI?

Uprtnjaču može svaki pionir ili pionirka sam napraviti od seljačkog platna, »celta« ili sličnoga jačeg materijala. Na uprtnjači izvana naprave se džepovi za priručne predmete za vrijeme puta i za hranu. Remenje neka bude široko i podstavljeno platnom, da se ne savije, jer će žuljiti i rezati ramena.

Torbica se pravi od istog materijala. Bolje je, da je šira nego duža.

Lončić za vodu napravi od lima konzerve, a dršku od žice.

Kompas će pioniri napraviti od igle ili polovice žileta, koje će učiniti magnetnim spomoću magnetne potkovice i učvrstiti na čep od pluta. Ako se stavi pluto s magnetnom iglom na mirnu vodu u lončiću, igla će zauzeti smjer sjever-jug, i na taj će se način moći orijentirati.

Zastavice za signalizaciju može grupa od 2—3 pionira, dakle svaka signalna grupa, napraviti sama od nekog materijala u boji prema uputama, koje su iznesene u izlaganju o logorovanju.

PREGLED OPREME PRIJE IZLETA

Nekoliko dana prije izleta, možda na sastanku, kada se daje program izleta, treba obaviti pregled opreme pionira. Cijeli je štab na smotri.

Pioniri su u dvije vrste, koje su razmaknute na 4—5 koraka jedna od druge. Na pregled su donijeli svu opremu za izlet osim hrane. Uprtnjače su na podu otvorene pred svakim pionirom. Unutra su složene stvari tako, kao da će se odmah krenuti. Rukovodilac će sa štabom pregledati svaku uprtnjaču napose, dati posljednje upute za slaganje opreme u uprtnjaču, pregledati obuću i upozoriti ih na kape, koje također treba ponijeti.

Ovakav pregled opreme izvršit će se kod pionira, koji idu na prve izlete. Kasnije za druge izlete dovoljno je, da se takav pregled izvrši sat prije polaska, jer će pioniri imati već iskustva o spremanju uprtnjače.

Na tome sastanku treba podijeliti grupu (četu, odred) u manje grupe pionira. Vodnici grupe, koji su izabrani još prije na grupnom (četnom) sastanku, preuzet će svoje grupe i popisati pionire, koji u njihovu grupu spadaju. Oni sada postaju mali rukovodioci, koji sprovode izlet. Svaka grupa neka izabere svoje ime, na pr.: »Mladi partizani«, »Ivo Lola Ribar«, »Osvetnici« i t. d.

POLAZAK NA IZLET

Približio se dan polaska. Dva do tri dana prije toga na zadnjem sastanku treba odrediti točan program izleta, a zatim ga na sastanku cijele grupe (voda, čete) ili odreda objasniti pionirima s uputama. Svi će program izleta zapisati u bilježnicu i ponijeti kući. To će ih veseliti. Ta dijeli ih samo još dan, dva od polaska! Sve je pripremljeno, još samo jedna noć puna sanja i osvanut će veselo jutro, kada ćemo krenuti. Samo da bude vedro i sunčano.

U dnevni program izleta treba unijeti sve važne momente na putu, da ne bude neugodnih iznenađenja, a onda se treba držati toga programa. Kod provođenja izleta zapamti: na vlak i autobus se ne stiže u zadnji čas! Izračunaj, koliko vremena treba pješačenjem do prijevoznog sredstva, i prema tome pravi program polaska i povratka. Na pr.:

u 6,00 sati sastanak u Domu pionira, pregled opreme,
„ 7,00 „ polazak na kolodvor,
„ 7,20 „ polazak vlakom do Samobora,
„ 8,20 „ dolazak vlakom u Samobor,
„ 8,25 „ polazak u Veliki Dol.

Ide se na stari grad, kratak pregled okoline i botaniziranje seoskim putovima i po obroncima, proučavanje tragova, raslinstva i petrografije.

U 10,25 sati stiže se u Veliki Dol. Podizanje kolibe-šatora, vježbanje u pravljenju kuhinje, loženju vatre i spremanju ručka,
„ 12,00 „ ručak, spremanje hrane u uprtnjače i odmor,
„ 13,00 „ zabavne igre, pravljenje lukova, botaniziranje, signalizacija, orijentiranje u prirodi,
„ 15,30 „ spremanje izletišta, šatora, čišćenje prostora, da ne ostanu tragovi i nered.
„ 16.00 „ zbor i povratak preko Dola u Samobor pješice,
„ 18,00 „ kreće se na kolodvor u Samoboru,
„ 19,00 „ dolazak u Zagreb,
„ 19,30 „ dolazak u Dom pionira, razlaz,
„ 20,00 „ pioniri su kod kuće u određeno vrijeme.

*

Osvanuo je dan izleta. Pioniri su rano ustali. Na vrijeme su se umili, obukli, pojeli doručak i s uprtnjačom krenuli na mjesto sastanka. Bilo sunčano ili kišno na sastanak se polazi, a onda će se na sastanku

odlučiti o svemu daljnjemu. U slučaju kiše ne kolebaj se. Kad se svi skupe, dogovorno će se odlučiti, šta treba raditi.

Rukovodilac izleta bit će na mjestu sastanka nešto prije zakazanog vremena. Možda su ga neki i pretekli i prije njega došli. Na njihove pozdrave treba vedro i ohrabrujući odzdraviti i pokazati zanimanje za njih, kao i za one, koji će još doći.

Ne čudi se, ako ima poneki, koji voli biti iščekivan, zadnji, koji trči za vama, kada krenete. Takvog pionira treba naviknuti na točnost.

Još jedan pregled opreme, i u određeno vrijeme kreće se na izlet. Uči se točnosti svakom prilikom, jer je ona jedna od vrlina karaktera pionira. Otada dalje prepusti inicijativu svojim pomagačima, štabu i vodnicima grupe, da izvršuju već prije na sastancima utvrđene poslove i zadatke, a rukovodilac izleta ih samo pomaže savjetom i daje pravac njihovu radu. Na taj će način pioniri osjetiti, da su samostalni i sposobni sami izvršavati povjerene zadatke. Od vremena do vremena za vrijeme puta, kad želite nešto saopćiti, pozovite vodnike, s njima se dogovorite, a oni će vaše upute prenositi na pionire.

ZA VRIJEME IZLETA

Kretanje. Ulicama prometnog grada, na kolodvoru, parobrodskim stanicama i svuda, gdje je veliki promet, pioniri na izletu kreću se u koloni po jedan ili po dva. Po jedan će se kretati, ako ih nema mnogo i ako je ulica uska. U koloni po dva kretat će se širokim ulicama, pogotovu ako ih je više od 20, da se ne bi razvukli. Najprije ide rukovodilac izleta s ostalim štabom, a iza kolone njegov zamjenik, načelnik štaba, koji vodi brigu, da koji pionir ne zaluta ili ne zaostane u vrevi grada.

Cestom se kreće u koloni po jedan ili u koloni po dva. Ako se krećete cestom, držite se uvijek desne strane. To je prometno pravilo i njega poštuju svi, koji se kreću putem. Tada ne će doći do prometnih nezgoda i nesreća.

U koloni po dva ne idite zbijeno, ako je vrućina, pogotovu ne, ako je cesta puna prašine. Razdvojite kolonu u dvije kolone po jedan, i neka se svaka kreće jednom stranom puta, tako da je sredina slobodna za prolaz vozila.

Šumskim stazama ide se grupno u koloni po jedan. Vodnik grupe je na čelu svoje grupe. On drži vezu sa začeljem prethodne grupe. U toku kretanja treba vježbati prenošenje zapovijedi od začelja prema čelu i obratno, kao: »čelo stani«, »čelo lakše«, »čelo brže«, »odmor« i t. d.

Ne uspije li prenošenje, za vrijeme odmora treba poučiti, da se zapovijedi, vijesti i upute prenose tiho i točno od pionira do pionira. Pokušajte to i za vrijeme odmora na veseo način.

Na blatnom zemljištu ili na opasnim mjestima kreće se samo po utrtim stazama u koloni po jedan. Pazite, da ne bude zaostajanja. O tome se brinu začelni u svakoj grupi.

Na prijelazima prometnih mjesta (željeznička pruga, automobilski promet, zavoji) prelazite u koloni po četiri, kako bi grupa (vod, četa) što

prije prešla opasno mjesto. Prije prijelaza osmotrite, da li ne prijeti nenadani sudar ili dolazak vlaka ili automobila (zavoji su naročito opasni). Poštujte prometne znakove! Vama je povjereno zdravlje i život pionira, vi ih morate opet zdrave i vesele dovesti roditeljima. Neka vam je to uvijek na umu.

U sumrak se kreće u koloni po dva. Dvojica se međusobno pomažu, pripovijedaju, i nije dosadno. Začelni mora naročito paziti, da koji ne zaostane. Mora li koji zaostati, o tome treba obavijestiti rukovodioca izleta, da se on o tome brine i da može dati potrebne upute za ostale. Ne ostavljajte nikada samoga pionira u šumi bez veze s ostalima. Treba li pionir popraviti cipelu, uprtnjaču ili slično, neka iziđe iz stroja, no ne ostavljajte ga samoga. Zaustavite grupu, dok pionir ne popravi, što je želio popraviti. Inače može zalutati, i onda je cijeli plan izleta propao, a odgovornost i brige su velike.

Za vrijeme izleta rukovodilac izleta određuje brzinu kretanja. Njega može zamijeniti vodnik grupe. Na usponima se smanjuje brzina kretanja. Ne smije se trčati ni uz brijeg ni niz brijeg. Hodajte istom brzinom i iskoristite hodanje niz brijeg za odmor.

Na čelu smjenjujte vodnike i grupe. Oni su na jednome od sastanaka proučili put izleta. Mogu se kretati i po specijalnoj karti. Na taj će način naučiti, koliko je velika korist od poznavanja topografskih znakova, od znanja orijentiranja u prirodi i čitanja karata. Svaku dionicu puta izleta povjerite drugoj grupi, da ona sa svojim rukovodiocem rukovodi izletom.

Kuriri. Ima li takvih, kojima je dosadno zbog jednoličnog hodanja, iskoristite njihove težnje za bržim kretanjem tako, da im povjerite zadatke kurira. Neka idu kraj vas i prenose vaše upute na vodnike. Možete ih poslati u izviđanje puta ili zemljišta, no uvijek umjereno, da se ne umore. Šaljite po dvojicu zajedno, da ste sigurni za svaki slučaj nezgode. Jedan će pomoći drugome, ili će vam donijeti vijesti.

Ulaženje u prijevozna sredstva (vlak, autobus, tramvaj) vrši se disciplinirano i u koloni po jedan. Pioniri mirno ulaze jedan za drugim i zauzimaju mjesta, ako ih ima, a ako nema praznih mjesta za sjedenje, oni će stajati pristojno, bez vike, guranja i dozivanja. Imate li svoj vagon, tada se ulazi na oboja vrata. Guranje oko prozora može dovesti do toga, da se prozor razbije. Pioniri nisu sebični i omogućit će i drugima užitak, koji žele imati u vlaku. Ako ste sami, pjesma neka zamijeni viku. Šale i igre u vlaku su također zabavne, kao i igre zapažanja, izračunavanja brzine vlaka i t. d.

Ako ste u vlaku sa suputnicima, tada treba pokazati, da su pioniri pristojni i učtivi. Veselost i živost ne valja zamijeniti grubošću i nepristojnošću. Zdrav i veseo smijeh naših pionira na izletu svakome će se svidjeti, no vika, guranje, nedolično ponašanje i prazno nadmudrivanje nisu osobine pionira, i njih odrasli ne vole. Pioniri su učtivi i pažljivi prema starijima bilo to na ulici ili u prometnom sredstvu. Oni će ustupiti mjesto starijemu, ne trče po vlaku i ne smetaju putnike. Pioniri ne će putnicima rušiti prtljagu i svojim ih nestašlukom ozlojediti.

Pri izlazu također se izlazi u koloni po jedan, i to na sva vrata i bez guranja. Pazite na vlak, koji nailazi. Ne dozvolite da se iskače iz vlaka (broda), dok nije pristao i dok nije dan znak za izlaženje.

Prolazeći pored njiva, vinograda i voćnjaka pioniri će savladati želju za voćem. Nemojte brati voće sami. Zamolite nekoga, tko je u blizini, nešto voća za svoje pionire. Narod će dati svojoj djeci sve, samo treba u zgodnom obliku zamoliti. Ako uzimate sami, dokazujete da ne znate cijeniti trud seljaka-radnika, koji je to uzgojio, osim toga još mu i štete pravite.

Kroz mjesto pioniri prolaze pristojno i uredno uz pjesmu i bez galame, kao učtiva djeca i ponos Titove Jugoslavije. Mještani će ih zbog toga zavoliti i otvoriti im svoje srce darujući ih svime, što zamolite.

Ako je u mjestu priredba, svečanost ili sastanak, pioniri će se zaustaviti i sudjelovati u veselju naroda, upoznat će njegove običaje i čuti njegove želje i napore u radu na unapređenju naše domovine. Tom će prilikom doći do sastanka s pionirima toga mjesta, kako ste to pismeno unaprijed utvrdili preko društva »Naša djeca« ili škole, Narodne omladine ili AFŽ-a. Svakako je taj sastanak u programu puta.

Na sastanku će pioniri darovati pionirima sela neki prikladni dar, kojega su sami izradili iz područja tehnike (mladi tehničari) ili prirodnjaštva (mladi prirodnjaci), mineralogije (četa izletnika) ili fiskulture (čete fiskulturnika).

U predviđeno vrijeme treba nastaviti izlet, ako mu to nije bio glavni cilj.

Kretanje glavnim putovima treba izbjegavati, a više se koristiti sporednim stazama, da se dođe do svoga cilja.

Na glavnim se putovima ne može ni vidjeti ni naučiti mnogo od onoga, zbog čega su pioniri krenuli na izlet. Život naselja je uglavnom kao i u gradu: ulice, oglasi, trgovine, a osim toga postoji opasnost od prometnih vozila (automobila, motora i t. d.). Prašina vas često obavije u obliku sivoga, teškog oblaka, ili vas poprska blato, ako je kiša padala. Krenite poljskim putem ili šumskom stazom, gdje je veselo, gdje je cvjetna priroda s bujnim životom kukaca, pjesmom ptica i žuborom potočića. Tu je ljepše, tu je zdravije!

Tek tu u prirodi počinje pravi izlet. Sporedni putovi i staze polja, bregovi, morski žal, planinski grebeni, jezero, obrasli šumarci, katkada prijelaz uz pomoć kompasa preko prepreka i potočnih uvala; sve su to zanimljivi putovi, između kojih birate i za koje se slobodnom voljom odlučujete.

Program izleta zapravo počinje na tim sporednim putovima. Dosada ste marširali glavnom cestom, a sada ćete pješačeći upoznavati prirodu. Ona postaje sada glavnim predmetom zanimanja pionira. Vaša grupa će otvoriti oči, da pronađe sve ono, što ste ih učili na sastancima. Pioniri će pronaći neobične pojave u raslinstvu drveća, postavljat će pitanja o pojavama iz oblasti mineralogije, raznovrsno bilje će privući pažnju kojega pionira prirodnjaka, drugi će slijediti tragove životinja, zanimat će ih ptice, gnijezda i pjesma, ili vjeverica i poplašeni zec, koji se spasava bijegom.

Zgodno je da znate prepoznati ptice u letu. Zato, evo, kako neke izgledaju:



Ptice u letu

1. Jastreb crveni
2. Jastreb crni
3. Jastreb kokošar
4. Škanjac
5. Škanjac šumski
6. Kragulj
7. Kobac
8. Sokol selac
9. i 10. Kobac ptičar

OBUKA IZ UMIJEĆA PIONIRA

U toku izleta primijenite signalizaciju. Podijelite se u dvije grupe, koje idu dvjema udaljenim grebenima prema vrhu planine do glavnog cilja izleta. Usput će signalizacijom zastavicama jedna strana javljati drugoj o svemu, što zapazi u toku kretanja.

Kretanje uz pomoć kompasa primijenite kod slanja izvidnice do uočenoga vrha ili kod kretanja grupe do zadanog cilja (zdenca, drveta) koristeći se svime, što je učeno o takvom kretanju na prethodnim sastancima i kraćim izletima u okolicu grada.

Pritom koristite, da pioniri nauče čitanje karata i kretanje po karti, crtanje puta i krokia. Neka se vježbaju u ocjenjivanju udaljenosti, izvršavanju osiguranja od napada slanjem patrola, ili neka se bave sakupljanjem šumskih plodova, minerala, kukaca, bilja za herbarij, opisivanjem i prepoznavanjem ptica, koje žive u tome kraju, kao i njihovih gnijezda i načina leta. (Vidi sliku).

Pionire će zanimati crtanje prirode, krajobraza, tragova životinja, ptica i ljudi, na koje naiđu, kao i određivanje njihove težine i veličine te smjer njihova kretanja.

Putem treba upozoravati pionire na ljepote prirode, krasne vidike, izlaz i zalaz sunca, neobične oblake na plavom nebu, ljepote mora pri zalazu sunca, žubor potoka u dubljini, a to popratiti prigodnim pripovijedanjem o ljepotama naše domovine.

Treba izvesti terenske igre u kretanju, tražiti dodir s »neprijateljskim položajima«, izvesti »napad na brijeg«, »osiguranje marša od neprijateljskih patrola«, »kretanje u streljačkom stroju« i t. d. vodeći računa o vremenu, koje vam stoji na raspolaganju, o umoru pionira i zadacima, koje još imate izvršiti prema programu izleta.

Pazite, da ne bude povreda i nesretnih slučajeva. Bacanje »bombi« na »neprijatelja« mora biti provedeno s naročitim osiguranjem i oprezom.

Mladi pioniri i pionirke hodaju 3 km na sat, a stariji 4 km, no ni toga se ne morate držati, jer to ovisi o prirodi zemljišta i o sposobnosti pionira za pješačenje. Držite se pravila: pješačiti treba ujednačenom brzinom. Tako se dolazi dalje, i odmorniji se stiže na cilj.

Opazite li, da pojedini zaostaju, da je prestao smijeh, šala i razgovor, znak je, da su pioniri umorni. Ne čekajte, da zatraže odmor, jer se poneki stidi; ne čekajte također ni da se počnu žaliti na umor, glad i žeđ. Rukovodilac se ne smije kruto držati pravila, da se odmor daje svakih pola sata marša za manje pionire i pionirke, ili svakih 50 minuta za odrasle. Odmor treba dati onda, kada je to potrebno za osvježenje djece i kada je to zbog zdravlja potrebno. Na izlet polazimo prvenstveno iz zdravstvenih razloga, pa prema tome zdravlje moramo ojačati i razviti, a ne naškoditi mu.

Odmori su kratki, 5—10 minuta. Duži odmori ohlade mišiće, i nastavak kretanja je težak, a daljnje hodanje se osjeća još težim. Osim toga pioniri se mogu prehladiti, pogotovu ako su oznojeni i previše zagrijani.

Ne žurite se previše. Brzina hodanja treba biti umjerena. Budete li hodali prebrzo, što previše troši snagu djece, morat ćete davati duže odmore, a ipak će posljedica biti skrajnja umornost djece prije nego što ste stigli na cilj izleta. Tamo će djeca nakon takvog pješačenja biti nesposobna za svaku daljnju igru i zabavu.

Za odmore odaberite prikladno mjesto sjenovito, suho, zaštićeno od žege i vjetra. Za odmor su vrlo prikladna mjesta rub šume s lijepim vidicima, sjenovita uvala, suhi jarčić, obala jezera, mora, rijeke i t. d.

Za vrijeme odmora neka pioniri legnu na svoje kapute prostrte po lišću, a glavu neka stave na uprtnjaču. Sjesti na zemlju ili kamen bilo bi opasno, jer bi se mogli prehladiti. Kada legnu, neka dignu noge nešto više i naslone ih na neko prikladno drvo, panj, ogradu ili na uprtnjaču. Na taj će način krv, koja se u većim količinama zadržala u nogama za vrijeme hoda, lakše strujiti do pluća, očistiti se i pridonijeti uklanjanju umora. Ležeći na leđima dobro je nekoliko puta izvršiti pokrete nogama, kao kad se tjera bicikl.

Pioniri su se odmorili onda, kad opazite, da su se svi digli, i kada izraze želju za zabavom i igrom. Nema li toga, znači, da umor još postoji.

Žeđ često muči pionire na putu. Iskusan pionir nosi na izlet čuturicu s gorkom kavom ili čajem, koji je vrlo malo zaslađen. Mnogo šećera u kavi ili čaju izaziva ponovo žeđ. Nosite li okrepu u boci, tada bocu stavite u vanjski džep uprtnjače.

Na put je dobro ponijeti bombona iz dva razloga: prvo, što ćete putem sišući bombone dobiti hranjive sastojke, koji najbrže osvježavaju organizam, i drugo, što ćete time žlijezde u ustima podražavati na lučenje pljuvačke, te ne će tako brzo nastupiti žeđ.

Bistra voda žuboreći izaziva pionire da legnu kraj nje i da je srknu. Međutim to piće za vrijeme marša opasno je iz više razloga. Prije svega uzimanjem veće količine hladne vode može se prehladiti i lako dolazi do upale unutarnjih organa. Zatim voda može biti zaražena, ma kako bistra izgledala. Nikada ne znamo, što ona nosi u sebi, pored kakve je truleži prošla i što se u nju izlijeva, pogotovu ako prolazi pokraj nekog naselja. Za kratko vrijeme nastupit će opasne želučane bolesti, i još je dobro, ako su to samo grčevi u želucu i proljev, koji može da muči pionire za vrijeme cijeloga izleta. Kod odmaranja poslužite se vodom iz zdravoga bunara. Prije upotrebe vode pitajte domaćine za dozvolu, i da li je voda zdrava za piće. Pioniri neka samo osvježe usta sa dva, tri gutljaja vode. Previše vode ne valja piti. Srce je opterećeno zbog prevelike količine tekućine, tijelo se više znoji i t. d. Najbolje je, da pioniri osim nekoliko gutljaja vode, koju popiju, operu ruke, lice i vrat. To osvježava.

Nemate li vode za piće, poslužite se bistrom potočnom vodom, no prethodno je morate kuhati 20 minuta. Kada se ohladi, dajte je piti. Iako nije tako ukusna, kao prije kuhanja, bar ste sigurni, da nije zaražena. Taj način traži veći utrošak vremena i može se primijeniti na stalnom i dužem boravištu. U toku pješačenja ne ćete ga primijeniti. Mjesto toga za takve slučajeve ponesite u sastavu ručne apoteke kalcium hipoklorit i druga dezinfekciona sredstva za vodu, koja dobijete u obliku tableta u apotekama. Te tablete stavite u vodu, koju želite piti, i miješajte, da se dezinfekciono sredstvo rastopi. Kada se slegne talog, bistru vodu prespite u boce. Još je bolje, ako ovakvu rastopinu dezinfekcionog sredstva ponesete u zgusnutom, koncentriranom stanju u boci i pola sata prije upotrebe uspete u boce s vodom, koju želite dezinficirati. Obratite se liječniku ili ambulanti za upute o upotrebi dezinfekcionih sredstava za vodu.

O tome ste govorili pionirima i uputili ih na jednom od sastanaka grupe. Voda se pije zato, da se rashladimo, pa je treba piti polako (pogotovu ako je vrlo hladna), kako bi se dotakla što veće površine u ustima, i zato, da organizam dobije tekućinu, koju je izgubio u obliku znoja. Pioniri mogu da piju tek nakon toga, što su se na odmoru ohladili. Kreće li se dalje, neka se svi napiju, i onda se nastavlja pješačenje.



2. NA CILJU IZLETA

U predviđeno vrijeme vod je stigao na cilj izleta. Rukovodilac pionira potražit će prikladno mjesto za boravak i odmaranje.

Dobra su mjesta: rub šumice s lijepim izgledom na okolicu, sjenovita uzvisina nad rijekom, jezerom ili morem, ili sjenovita livada uz izvor. Mjesto ne smije biti vlažno.

Kad dođu, pioniri poređaju uprtnjače jednu do druge u sjeni drveta u red ili u krug, tako da su u svakoj prilici pristupačne, i da pioniri mogu uzimati stvari po želji. Na taj način je omogućena pažnja na stvari, i ništa se neće zaboraviti na povratku.

Sve, što se uzme iz uprtnjače, bilo od lične ili vodne opreme, opet se vraća nakon upotrebe na mjesto, odakle je uzeto.

Nakon što su uprtnjače složene, rukovodilac izleta ukratko se dogovori sa štabom o izvođenju predviđenog programa.

ŠTO ĆE TKO RADITI?

Načelnik štaba određuje dežurne kod opreme, grupu za nošenje vode za kuhanje, grupu za pribavljanje goriva i grupu za pomoć kod spremanja hrane.

Sanitetski referent odmah traži mjesto, odakle će se uzimati voda za piće i kuhanje. Ako je u blizini izvor, pregleda ga i uredi za upotrebu, dezinficira vodu za piće, određuje mjesto za umivanje i mjesto za pranje posuđa.

Nizvodno ispod mjesta, gdje se uzima voda za piće, određuje se mjesto za umivanje i kupanje, a 100 m niže mjesto za pranje suđa. U šumi se napravi jama za otpatke i smeće, kao i nužnik.

Zahod se smjesti u sjenovito mjesto zaklonjeno šibljem, tako da vjetar dolazi od odmarališta do zahodske jame. Udaljenost zahoda treba da bude 100—150 m od mjesta boravka grupe. Za djevojčice, ako su na izletu sa dječacima, pravi se posebna jama na drugom i udaljenom mjestu od jame za dječake.

Sanitetski referent se stara za čistoću pribora za kuhanje i jelo. On nadzire higijenu cijeloga mjesta određenog za odmor. Prije odlaska daje zatrpati zahodske jame i očistiti mjesto, gdje je grupa boravila, tako da ostane onakvo, kakvo je nađeno kod dolaska.

Pionir ložač traži pogodno mjesto za vatru. Najbolje je na rubu mjesta boravka niz vjetar, tako da dim ne dolazi među pionire, da je dalje od šume i grmlja zbog opasnosti od požara, dalje od usjeva i suhe trave. Očisti mjesto za vatru naokolo, tako da se trava ne upali, i vatra ne prenese dalje. Pazi, vatra se širi vrlo brzo i teško ju je ugasiti, pogotovu ako je voda daleko.

Kopaj jamu ili gradi jednu od kuhinja, koja je najprikladnija za to mjesto, na kojem boravite, s obzirom na dužinu boravka, program kuhanja i sredstva, koja su vam na raspolaganju.

Pionir ložač podržava vatru. Pri odlasku on je gasi, ognjište pokriva zemljom i busenjem, koje je spremljeno još kod kopanja jame za vatru, očisti pepeo oko toga mjesta, a ostatke drva i rašlje spre-

mi u živicu na rubu šume, tako da je i to mjesto čisto nakon odlaska pionira.

Ekonom izdaje kuharu namirnice za kuhanje, vodi brigu o grupnoj imovini, nabavlja potrebne stvari, ako je boravak u blizini naselja, pri odlasku pregleda svu grupnu imovinu i brine se, da se sve ponese kući.

Kuhar sprema jelo, dijeli ga pionirima i brine se o pranju posuđa za kuhanje.

Ne kuha li se na izletu, pioniri će ručati hranu, koju su ponijeli, i opet će sve spremiti tako, da mjesto, gdje su jeli i boravili, ostane čisto. Otpatke će bacati u jamu za otpatke. Ružno bi bilo, kad bi se svuda našlo papira, kostiju, kutija od konzervi i otpadaka od jela. Mjesto bi bilo neugodno za daljnji boravak i odavalo bi loša svojstva onih, koji su tu boravili.

Poslije ručka pionirima je potreban kratak odmor. Još za vrijeme ručka i odmora rukovodilac će ukazujući na mjesta u okolini ispripovijedati važne historijske momente toga kraja i momnete iz NOB-e, upozorit će na osobine toga kraja s obzirom na poljoprivredu, skrenut će im pažnju na kulturne spomenike i t. d. Zatim dolazi igra i zabava po volji.

Mali prirodnjaci skupljat će bilje za herbar, minerale za zbirku, promatrati ptičja gnijezda i ptice toga kraja, prikupljati kukce, čitati tragove, crtati kroki mjesta, na kome borave i unositi bilješke u dnevnik puta. Vršit će signaliziranja, ići će u izviđanje kraja, ocjenjivat će udaljenosti, obići će kulturno-historijske spomenike toga kraja (ako su u blizini odmora), vježbat će se u kuhanju, kao i u pravljenju koliba od granja, pravit će razni uređaj za logorovanje, rezbarit će i t. d.

Ovi jednodnevni izleti su priprema i sticanje iskustva i znanja za višednevne izlete i logorovanja.

3. POVRATAK S IZLETA

Pripreme za povratak

U vrijeme određeno za povratak treba ugovorenim znakom okupiti pionire kod njihovih uprtnjača. Tada ćeš pregledati, da li su svi, da li nema većih povreda i upozoriti ih na pakovanje stvari, da ne bi što ostalo.

Pri odlasku mjesto, na kojem su pioniri boravili, mora ostati čisto i uredno, kao da tu nisu bili pioniri izletnici. U tu se svrhu postroje pioniri u jedan red s razmakom od 2—3 koraka i odredi se, da krenu preko cijelog prostora sakupljajući otpatke papira i hrane, koji se tu nađu.

Vatra se polije vodom i pokrije zemljom i busenjem trave, koje je skinuto s tog mjesta kod pravljenja ognjišta.

Na taj način zemljište ostaje čisto, a pioniri se navikavaju da čuvaju prirodu i njene ljepote i da uklanjaju opasnosti od požara. Sve je spremno za povratak.

Pri povratku mora se zadržati ugodno raspoloženje, pioniri treba da dođu radosni do mjesta razlaza. Izlet je uspio, ako na rastanku, kada se oproste sa »zdravo«, budu veseli, makar da su umorni.

Na povratku idite drugim putem s novim zanimljivostima. O okolici ovisi kakvo će raspoloženje vladati među pionirima. Čuvaj ih od novih napora. Pripovijedaj im što zanimljivo, ili neka oni pripovijedaju nešto iz svojih doživljaja iz škole ili s igrališta, ili sa sportskih priredaba. Pjesma na kraju izleta je okrepljenje, put izgleda kraći, a napori kao da ne postoje, te će djeca u veselom raspoloženju doći na mjesto rastanka i na vrijeme roditeljskoj kući.

Na povratku s izleta neka pioniri opišu svoje doživljaje u člancima za zidne novine sa crtežima i neka naprave zbirke u svojem pionirskom domu izletnika. Pioniri treba da vode dnevnik izleta, u koji će unositi sve, što su doživjeli na pojedinom izletu.



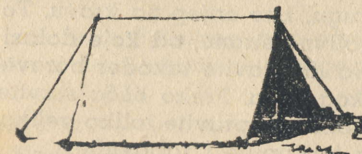
II. DVODNEVNI IZLET

Pripreme za dvodnevni izlet nešto su temeljitije od priprema za jednodnevni izlet. To je već kraće logorovanje, i za njega treba spremiti više opreme, više hrane, opširniji program zabave i obuke pionira, te naučiti mnoge stvari prije polaska na izlet, a jedna je od tih pravljenje koliba, kućica, šatora te raznih ognjišta za kuhanje i logorsku vatru.

1. PRIPREMANJE PRENOĆIŠTA

Čim ste stigli na mjesto, gdje ćete provesti dvodnevni izlet, ili ste se zaustavili po programu izleta u šumi, uz rijeku, jezero, more ili na vrhu planine, prvenstveno treba da se izvrše ova četiri zadatka:

1. izgradnja prenoćišta,
2. priprema vatre za kuhanje,
3. izrada nužnika,
4. pronaći vodu i pripremiti je za kuhanje i piće.



Svaki je pionir već prije polaska na ovaj izlet na kraćim izletima u okolicu svoga mjesta učio praviti prenoćište.

Mnogi misle, da je lijep i jak šator jedino sredstvo, koje osigurava prenoćište. Nema sumnje, da je to vrlo ugodno sredstvo, koje se vrlo brzo postavi i spremi i koje dobro štiti pionire od oluje, kiše i drugih nepogoda, no ima i drugih načina, kojima se može izraditi dobro prenoćište.

Za izradu prenoćišta zadužena je jedna grupa, a za druge dužnosti načelnik štaba odredi druge grupe prema uputi rukovodioca izleta.

Najbolje je mjesto za prenoćište, ako se nalazi na obali potoka, rijeke, na višem ravnom mjestu, koje je zaštićeno od vjetra grmljem ili drvećem. No pazite, da kolibe za prenoćište ne gradite u blizini grmlja, jer ima mnogo kukaca i gmizavaca, koji će vam učiniti boravak u kolibi neugodnim. Oni svuda plaze, šetaju i ne daju vam mira kod odmora i spavanja.

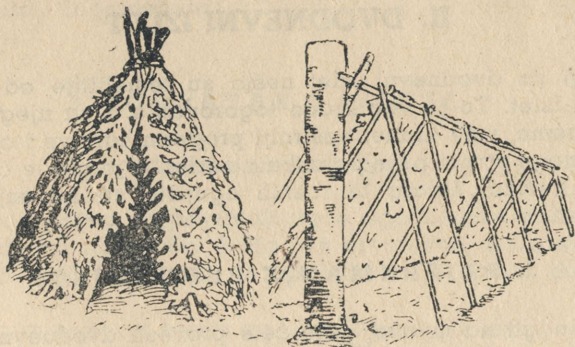
Zemljište ne smije biti travno, trava zadržava vlagu. Dobro je pjeskovito zemljište bez trave.

Ne gradite kolibu na nagnutom zemljištu, jer ćete se klizati iz nje za vrijeme spavanja. Ni na uvali je ne gradite, jer će vam se sva voda sliti u kolibu. Također je loše, ako je pravite pod nekim brijegom. Moglo bi vam se dogoditi, da sva voda, lišće i drveće padne na vašu kolibu.

Kako ćete napraviti kolibu?

Koliba od granja

Narežite pruća debljine 2—3 cm i pobodite ga u zemlju uokrug, a vrhove spojite i svežite užetom ili lijanom. Nasijecite borovih grana i postavite ih tako, da su iglice okrenute dolje, a drveni dio grane gore,



i povežite ih za prut. Grane počnite postavljati odozdo i slažite ih jednu na drugu, kao crijep na krovu. To će biti udobna koliba. Otvor ostavite sa protivne strane, od koje dolazi vjetar.

Na tlo stavite također borove grančice, a na njih nanesite suhoga lanjskog lišća. Preko lišća stavite gunj i imat ćete suh i mekan ležaj.

Kolibu napravite toliko veliku, da u njoj mogu spavati 3—4 pionira. Bit će im toplije i zabavnije.

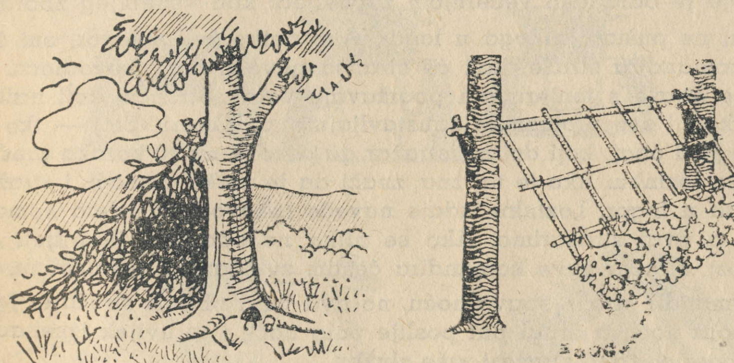
Pletena koliba

Od debljeg pruća (2—3 cm) napravi kostur kolibe u obliku krova na kući. Donji kraj zabodi u zemlju, a gornje krajeve, sve dva po dva suprotno, poveži za uzdužni prut. Prut od pruta udaljen je 15—20 cm. Nareži šiblje i pleti ga po kosturu od pruća, kao što se plete plot od šiblja. Na taj pleter stavi redove borovih grančica, kao na kolibu od borova granja, ili metni nekoliko tanjih slojeva sijena ili slame. Takva koliba je još sigurnija i udobnija. Ima li u blizini kukuruzovine, položi je uspravno na kolibu mjesto sijena.

Ostavi otvor za ulaz, a na suprotnoj strani »prozor«, da se koliba može zračiti.

Tlo uredi kao kod prije opisane kolibe.

Ako ima u blizini neko rašljasto drvo, iskoristi rašlje te postavi motku i rašlje tako, da posluže za hrbat kolibe, na koji ćeš stavljati pruće. (Slika)



Nadstrešnice

Ljeti nije potrebno praviti cijelu kolibu. Dovoljno je napraviti nadstrešnicu od pruća i granja, jelovih grančica ili sijena. Neka krov ne bude previše nizak, jer će voda slabo curiti, i krov će prokapljivati. Ni previše strm krov nije dobar, jer je nadstrešnica previše otvorena, i kiša može padati pod krov.

Čobanske kolibe

One su dobre za spavanje u planinama. Potrebno ih je očistiti, posuti kipućom vodom i praškom protiv buha i stjenica i druge gamadi (DDT-prašak).

Spavanje na sijenu u sjenicima je vrlo prijatno, iako nije najzdravije zbog jakih mirisa, koje puštaju suhe trave.

Na sjeniku može odjednom spavati cijeli vod pionira.

Za spavanje u kolibi i na sjeniku moraš se naročito spremiti. Svoju opremu složi i stavi je prije spavanja pod glavu. Iz džepova povadi sve, što imaš, i stavi u kesicu ili zaveži u rupčić. Inače možeš mnogo toga izgubiti u lišću i travi, a pogotovu na sjeniku. Ne samo da ćeš ti trpjeti štetu, već je i domaćin u opasnosti. Kruti predmeti mogu sa sijenom dospjeti blagu i izazvati mu povrede u ustima i crijevima.

Imaš li **šatore**, postavi ih što prije na mjesta, koja su prikladna za logor. Šatori ne smiju biti raštrkani. Teško ih je čuvati danju i noću.

Osvjetljenje koliba i nadstrešnica vrši se baterijom, fenjerom ili loženjem vatre pred ležajem.

Čuvanje koliba

Uz kolibe ili šatore danju mora ostati jedan stražar, a noću dva stražara. Stražari se smjenjuju svaka dva sata iz stražarskog odjeljenja, koje je određeno večernjom zapovijedi kod večernjeg zbora.

Oni ne puštaju nikoga u logor. Ako netko želi u logor, oni će pozvati komandira straže, koji će stranca odvesti do rukovodioca. Noću stražare straže s fenjerima i podržavaju vatru. Strance, koji nailaze u logor, kao i sve prolaznike zaustavljaju s povikom: »Stoj — tko ide?« Ako se javi onaj, koji dolazi, stražar ga pozove na 10 koraka pred sebe i pita za lozinku. Ako je taj zna, znači da je netko domaći, i stražar ga propušta u logor. Lozinku izdaje naveče rukovodilac izleta komandiru straže, a ovaj stražarima. Ako se nitko ne odazove, ili prijeti druga opasnost, stražar zove komandira čestim zviždanjem na uzbunu.

Komandir straže spava noću, no dva puta obilazi stražare. Jednom prije pola noći, a drugi put poslije pola noći, i to uvijek iznenada, da bi se uvjerio, kako stražari vrše službu.

Znak za spavanje daje se trubom u 9 sati naveče. Ne treba znak davati kasnije, jer se pioniri moraju odmoriti od dnevnog napora i spremiti za sutrašnji dan, koji je pun zadataka.

2. OGNJIŠTA

Ognjišta su često ponos pionira na izletu. Ona ih danju okupljaju zato, jer se tamo priređuje hrana, a naveče ih okupljaju na zabavu i veselje.

Svaki pionir treba da nauči brzo zapaliti vatru po svakom vremenu: zimi i ljeti, po vjetru i kiši, i onda, kada nema cijepanih i suhih drva.

Za vatru je potrebno izabrati pogodno mjesto, da se ognjištu može pristupiti, da vjetar ne nosi dim u oči i da se izbjegne požar šume. Zato je loži do 10 m od ivice šume, ili 5 m od grmlja.

Vatara ima različitih, već prema potrebi kuhanja. Najbolje je, da na ovakvim kraćim izletima za svaku grupu bude posebna vatra za spremanje hrane.

Na mjestu, gdje će se naložiti vatra, potrebno je ukloniti travu, mahovinu i suho lišće, a svuda naokolo treba počupati suhu travu, koja jednom upaljena vrlo brzo prenosi vatru u grmlje ili u šumu.

Lopatom napravi ravnu plohu, skini busen i složi ga na ivicu te površine, a zatim iskopaj svuda naokolo jarčić za vodu.

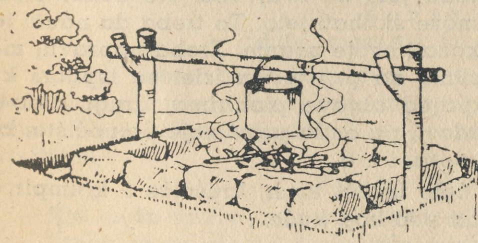
Na taj je način uklonjena mogućnost širenja vatre u grmlje i šumu.

Pioniri će se vježbati upaliti vatru sa što manje šibica. Upamti: vatra se loži na suhom zemljištu sitnim, suhim grančicama (najbolje brezove i jelove), a kada se one rasplamsaju, tada se postavljaju deblje grane.

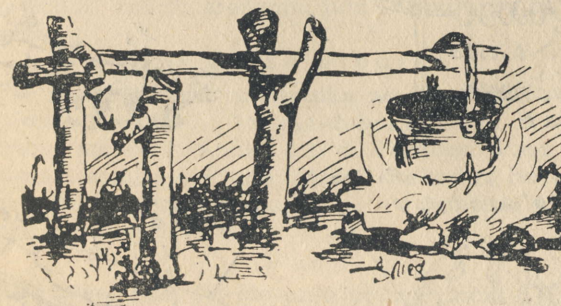
Ima raznih vrsta ognjišta za kuhanje. Najbolja su ona, koja se ugrađuju u zemlju, no na kraćim izletima i pomičnim logorima prave se razna površinska ognjišta.

Evo ih nekoliko sa primjerima, kako treba objesiti lonac nad vatru:



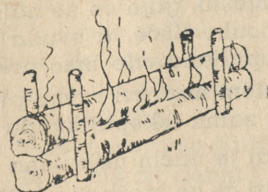


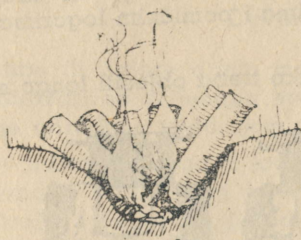




Na kraćim izletima treba i noću da gori vatra. Ona osvjetljava logor, na njoj se griju stražari, a nje se boje i zvijeri. Zato je dobro ,da stalno u logoru veselo pucketa vatra.





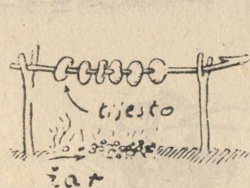


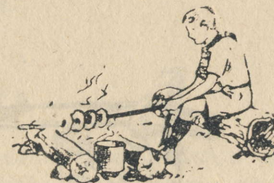


Pripremanje hrane na izletu

Kuhareva je dužnost, da kuha jelo za svoj vod. No svaki pionir treba toliko znati, da na izletu može skuhati jelo. To treba da nauči još prije, a na kraćem će izletu pokazati svoje znanje. Treba napraviti manje izlete sa specijalnim zadacima, na pr.: jedan izlet sa ispitom kuhanja nekih jela, koja se unaprijed objave pionirima, drugi izlet će imati cilj, da se ispitaju ručni radovi, pa onda pravljenje prenoćišta, koliba i nadstrešnica, podizanje šatora, i t. d.

Zasad evo primjera, kako ćete ispeći kruh, kruščiće i krumpir, a vruća jela naučili ste pripravljati već kod kuće.









Pečenje krumpira

Neoguljen krumpir stavi u pepeo sa žarom i štapićem ga okreći. Za kratko vrijeme imat ćeš topao, ukusan pečen krumpir, kojega malo posoli, pa će biti još ukusniji za jelo.

Pečenje kukuruza

Mladi klip kukuruza nabodi na prutić i stavi ga na rašlje. Ispod njega nagrni mnogo žara i okreći ga polagano na štapiću, kao što se okreće prase na ražnju. Ispod kukuruza se ne smije ložiti, niti stvarati plamen. On se uspješno ispeče samo na žaru. Kukuruz je pečen, ako je kora potamnila, a vrhovi mu malo ogorjeli. Ne jedi prijesan kukuruz, jer ćeš oboliti!

Pečenje kokoši na ražnju

Osobita je poslastica pečena kokoš na ražnju. Kad je možeš nabaviti, priredi je na slijedeći način: u vrelu vodu zamoči zaklanu kokoš, a zatim joj očupaj perje, koje će lagano otpadati. Kada si skinuo sve perje, izvadi nutrinu, kokoš operi dobro i stavi je na ražanj, kao što se i prase stavlja. Odsijeci potkoljenice i glavu, te noge i vrat priveži za ražanj. Iznutra je nasoli, u nju stavi nasoljene iznutrice i dvije do tri kriške slanine, pa je zašij na mjestu, gdje je prorezana. Izvana je namaži slaninom ili mašću i okreći je nad žarom, kao što se okreće prase kod pečenja. Kada se koža zagrije, maži je komadićem slanine, koju si pričvrstio na prutić. Za ½ sata kokoš će biti pečena i mekana tako, da će kosti ispadati iz mesa, i odmah je možeš poslužiti drugovima. To nije redovna i neophodna hrana. No tamo, gdje se kokoš može uz manje izdatke dobiti, napravi veselje pionirima.

Konzerve
(riblje, mesne i druge konzerve)

Dobro pregledajte konzerve prije nego ih počinjete jesti. Ako je poklopac nabubren tako, kao da je cijela konzerva naduta, tada je bacite, ili još bolje, zakopajte, jer se pokvarila, i opasno je jesti njenu sadržinu.

Prežgana juha

Nju može svaka grupa s lakoćom napraviti.

Treba znati, da je toplo jelo zdravo za organizam, i nastojte ga prirediti gdje god vam se za to pruži i najmanja prilika. Pioniri će se kod kuće uvježbati kuhati prežganu juhu i ovdje će je s veseljem prirediti i pojesti.

Jama za otpatke

U šumi se napravi jama za otpatke na 50 metara od boravišta. To je četverouglasta jama od 1×0,50 m i duboka 0,75 m. U nju se bacaju svi otpaci od hrane, smeće iz koliba i t. d. Svakoga dana navečer zatrpa se tankim slojem zemlje sve ono, što je prekodan bačeno u jamu, da se ne bi širio zadah i da ne bi psi lutalice i životinje razvlačili otpatke i tako izazvali zarazne bolesti.

Voda

Primijenite uvijek sve, što ste prije polaska učili o vodi, njenoj upotrebi za kuhanje, piće, kupanje i pranje. Budite oprezni. Lakomislenost i nepažnja mogu vam pokvariti sav izlet i sve radosti, koje vam izlet pruža.

3

III. DRUGI OBLICI IZLETA

1. POHODI

To su izleti sa kraćim boravkom u nekom historijskom mjestu s posjetama pionirima sela, zadrugama, tvornicama, boravkom u planini, na obali rijeke, čestim pokretima od mjesta do mjesta, pješačenjem, putovanjem kolima, autobusom, vlakom i drugim sredstvima, koja se mogu naći na putu, kojim grupa ide do konačnog cilja.

Štab ima naročite brige oko priprema pohoda, jer treba unaprijed osigurati prenoćište, prehranu, novčana sredstva i najaviti dolazak i posjete. Treba odrediti točnu satnicu i program, osigurati prijevozna sredstva prema toj satnici uz sve ostalo, što je potrebno za jednodnevni izlet.

U štabu će naročita dužnost dopisničara biti povjerena jednom članu štaba, koji će izvještavati centar o pojedinostima pohoda i slati obavijesti za roditelje.

Na pohodima treba naročitu pažnju obratiti prehrani, higijenskom načinu života i dovoljnom odmoru, koji treba biti ispunjen zabavom i igrom, a ne samo trkom iz tvornice u tvornicu, od mjesta do mjesta.

Prolaziš li kroz selo, zaustavi se i spremi toplu hranu djeci, makar to bila samo topla juha. To će ih okrijepiti.

Spavanje ne mora biti po sobama i u posteljama gostoljubivih pionira domaćina, već može biti i na sjeniku.

Zaustavljate li se više dana uz vodu jezera, rijeke ili mora u blizini sela, spavati se može i u čobanskim kolibama ili u kolibama, koje ćete sami splesti, ako nemate šatora.



2. IZLETI S ODREĐENIM TEMAMA

To su kraći izleti s ciljem, da se izvrše određeni zadaci, za koje se grupa već prije spremila. Centar pažnje za vrijeme cijeloga tog izleta je postavljeni zadatak. Takvi su na pr.:

Prirodnjački izleti: zadatak je proučavanje prirode sa skupljanjem za zbirke, pravljenjem bilješki, proučavanjem pojava, skiciranjem i t. d. Za taj se izlet zamoli stručnjak, nastavnik prirodnih nauka, da spremi i vodi grupu pionira.

Izleti s traganjem i izviđanjem: dva omladinca, vodnici pionira, odu naprijed i ostavljaju ugovorene znakove, po kojima se kreće grupa u izviđanje. Usput je potrebno izvesti mnoge varke i druge zanimljivosti, da bi pioniri cijelo vrijeme bili zainteresirani.

Izlet s kompasom: cijela grupa dobije zadatak kretanja spomoću kompasa do određenog cilja.

Cilj nije označen imenom, već su određeni samo pojedini smjerovi i razdaljine. Za ovakav izlet potrebna je veća priprema i može se izvesti samo sa starijim pionirima.

Slični su izleti spomoću topografske karte.

Istraživački izleti: izvode se u nepoznate krajeve u svrhu istraživanja i upoznavanja prirode i pojava u krajevima, koji su potpuno nepoznati pionirima. Oni moraju biti puni zanimljivosti i iznenađenja za pionire, da bi njihovu pažnju zadržali budnom. Oni treba da obuhvate krasne vidike, neobične stijene, prijelaze preko potoka, neobično raslinstvo, stare spomenike, utvrđenja, historijske ruševine.

Izleti malih pomoraca — brodara

Izvest će se čamcima uz obalu mora na neki otok, ili uz obalu rijeke ili jezera.

Pripreme za izlet su iste, kao što su i pripreme za izlete na kopnu, no opreznost mora biti veća s obzirom na sigurnost i veličinu čamca, na znanje plivanja i na vremenske nepogode. Način čuvanja čamca, njegovo privezivanje ili iznošenje na obalu (ako je pjeskovita) i osiguranje za vrijeme nepogode mora biti naročito pomno izvedeno.

Izlet se može izvesti ribarskim ili motornim čamcem, brodićem, s više čamaca na veslo, ili s više čamaca povezanih za motorni čamac.

Dnevni i noćni izleti — marševi

Dnevne marševe treba izvesti ujutro ili uveče, dok je hladovina. Mijenjanje mjesta treba izbjegavati za vrijeme vrućine, a ako se to ipak mora učiniti, tada treba ići u manjim grupama po sjenovitim mjestima. Tada se preporučuje veća udobnost u odijelu — raskopčati košulju i zasukati rukave, sporiji hod i odmori češći. Ako se nađu kakva kola, iskoristi ih zamolivši vlasnika za prijevoz onih, koji su nažuljali noge, i za prijevoz stvari slabijih pionira.

Noćni marš je vrlo prijatan, naročito za mjesečine, jer je noć svježa. Prije kretanja vođa grupe će proučiti plan kretanja i upoznati s njim sve pionire, da ne bude zaobilaženja, zakretanja ili zapitkivanja pionira.

Ako se koji pionir boji, vođa grupe će ga pozvati da idu skupa i pripovijedat će s njime za vrijeme puta. Također treba sprečavati zastrašivanje za vrijeme marša.

Na čelu ide rukovodilac, a na začelju grupe načelnik štaba, grupe, voda, čete pionira. Kreće se u koloni po jedan s malim razmacima, tako da su svi na okupu i da se svi osjećaju blizu.

U načelu treba izbjegavati noćne marševe s pionirima, jer je njima potreban odmor, no radi razvoja mnogih karakterističnih svojstava, kao i radi stjecanja iskustava, može se planirati takav kraći marš s određenim zabavnim zadatkom, na pr. izviđanje susjednog logora, posjeta pionirima sela i t. d.

Izleti s iznenađenjima

Svaka grupa krene drugim pravcem prema zadatku dobivenom u omotu. Sastaju se svi iznenada na jednom mjestu, gdje jedni drugima pripovijedaju doživljaje.

Takvi su izleti osobito zanimljivi, ako pioniri raznih mjesta krenu istome cilju sa zadatkom osiguranja, izviđanja i odbrane od napada neprijatelja, zasjeda i t. d.



IV. IZVIĐAČKI RAD NA IZLETIMA

1. ORIJENTACIJA

Snalaženje — orijentacija u prirodi

To je nužna sposobnost, a stiče se upornim proučavanjem i vježbanjem na izletima i logorovanjima.

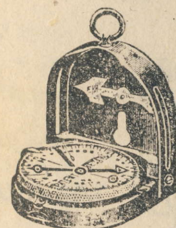
Opširnost te građe traži veći prostor, i stoga će biti nužno, da se to pionirima posebno objasni. Zasada objasnite orijentaciju spomoću busole, sata i sunca.

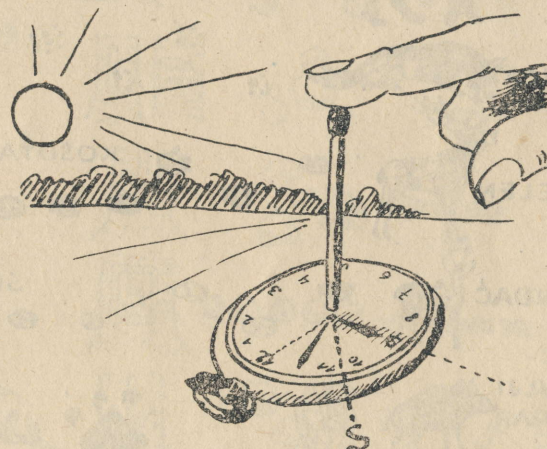
Najsigurnija sprava za orijentiranje je busola (kompas). Ta se sprava sastoji od ploče, na kojoj su označene strane svijeta (ruža vjetrova, vjetrulja), i magnetske igle.

Na (ruži vjetrova) vjetrulji označene su glavne strane svijeta: sjever (Nord) sa N, jug (Süd) sa S, istok (Ost) sa O, zapad (West) sa W. Između njih označene su sporedne strane svijeta. U sredini vjetrulje smještena je magnetska igla, koja se slobodno okreće u vodoravnom položaju. Igla je na jednom kraju modro obojena. Postavimo li busolu u vodoravan položaj, igla će se jedno vrijeme kretati, a zatim će se umiriti. U tome času modri kraj igle pokazuje magnetski sjeverni, a njen bijeli kraj magnetski južni pol. Okrećemo li busolu u vodoravnom položaju dotle, dok igla svojim plavim krajem ne bude u pravcu strelice,

koja je označena lijevo uz slovo N, magnetska će igla značiti magnetski sjeverni pol, dok će pravac, koji ide iz središta busole preko slova N, označavati zemaljski sjeverni pol. Prema tome sjeverni pol će biti označen tek onda, kada plavi dio magnetske igle bude nad strelicom pored slova N, a ne nad samim slovom N. Ugao između pravca, koji ide preko slova N, i pravca, koji ide preko strelice pored slova N, zove se magnetska deklinacija. Deklinacija je nastala uslijed toga, što se magnetski i zemaljski pol ne poklapaju. Na položaj magnetske igle utječu svi željezni predmeti, zato pri upotrebi busole treba ukloniti sve željezne predmete iz njene blizine. Busola je vrlo sigurna sprava za snalaženje ne samo danju, nego i noću.

Sunce. Orijentacija spomoću sunca. Uopće se uzima, da je sunce u 6 sati na istoku, u 12 sati na jugu, a u 18 sati na zapadu. Prema tome od 6 sati ujutro do 12 sati u podne sunce prevali luk od 90°. Svakoga sata sunce će prema tome prevaliti (90° : 6 = 15) luk od 15°. Želimo li na pr. u 16 sati znati, gdje su nam strane svijeta, postupit ćemo ovako: od 12 do 16 sati prošla su 4 sata, sunce je svakoga sata prevalilo luk od 15°, u svemu je dakle prevalilo za 4 sata luk od 60°. Na-





crtamo li taj luk od 60° i desni kraj uspravimo prema suncu, tada će nam lijevi kraj pokazivati pravac juga. Tako se postupa, kada želimo da se snađemo (orijentiramo) poslije podne. Želimo li da odredimo strane svijeta prije podne, recimo u 10 sati, postupit ćemo na sličan način: od 10 sati do 12 sati treba sunce da prevali još dva sata, t. j. dva puta po 15°. Nacrtamo li ugao od 30° i upravimo lijevi krak ugla prema suncu, tada će desni kraj pokazivati pravac juga. Ostale strane svijeta lako ćemo odrediti.

Orijentacija spomoću sata i sunca. — Želimo li prije podne da odredimo strane svijeta, uzmemo sat i malu kazaljku upravimo prema suncu. Raspolovimo ugao, koji nastane između male kazaljke i pravca, koji ide iz sredine sata preko broja 12. Linija, koja polovi ugao, pokazat će pravac juga. Ostale strane lako ćemo odrediti. Određivanje pravca juga popodne vrši se na isti način.

2. TRAGOVI I ZNAKOVI ZA KRETANJE



Tragovi životinja

	na zemlji i snijegu	zarezi na drvetu	od kamena	od trave	od tragova ljudi
Idi u tom smjeru					
Zakreni desno (lijevo)					
Pažnja! naprijed je opasno					
Stoj. Ne idi dalje					
Ovdje je voda za piće					
Voda se ne smije piti					
Pismo na 5, 4, 3 koraka	5	5			
Ovdje je pismo (uputa)					
Tamo je logor					
Ovdje je odmaralište					
Most Blizini					

Razni načini obilježavanja putnih znakova na izletu

Raspoznavanje tragova i putni znaci

Indijanci su savršeno znali čitati tragove, kao i narodi Afrike i Azije. Oni se tim znakovima, koje prolazeći ostavlja čovjek ili životinja na zemlji, travi, pijesku, grmlju ili na snijegu, služe u borbi za održanje i u lovu na zvjerad. Pioniri će naučiti te tragove, jer je to potrebno i suvremenom čovjeku u životu kod kretanja u prirodi, kada se izgubi i zaluta, ili kada traži životinje, ili da se sačuva od zvjeradi, kao i u službi izviđanja u patrolama.

Raspoznati tragove nije lako. Treba prije toga mnogo znati o ljudima, životinjama, njihovoj težini, visini, veličini, te o otiscima, koje oni ostavljaju na zemlji i drugdje; treba znati dovoditi u vezu razne oborine i pojave vjetra, prašine i t. d.

Stoga je potrebno dobro naučiti čitanje tragova, zaključivati i dovoditi u vezu pojave, koje su se s tim u vezi dogodile.

Pioniri treba da znaju, da su kod običnog koračanja otisci stopala jednako veliki i istoga oblika, i da uska površina dodiruje tlo. Dužina koraka je različita prema visini čovjeka, no prosječno se uzima, da je korak dug 60—75 cm, kod trčanja 75—85 cm. Kod djece je korak kraći za 15 cm, a kod žena oko 10 cm.

Opterećen čovjek ostavlja veći i dublji otisak nogu na mekanu terenu, kao što će biti veća površina otiska one noge, na kojoj strani čovjek nosi neki teret. Po tome ćeš znati, kada je premjestio teret iz jedne ruke u drugu.

Ako čovjek ili dijete trči, ostat će otisci samo prstiju, i korak će biti duži.

Po svježini tragova na zemlji ili slomljenim grančicama na grmlju, kroz koje je prolazio, po vatri i pepelu, koje je iza sebe ostavio, po otpacima hrane i t. d. može se odrediti i približno vrijeme, kada je životinja ili čovjek tuda prošao.

Na pjeskovitu se zemljištu tragovi brzo gube. Suši ih sunce, i vjetar ih zasipava. Ako se vide, znači, da je netko nedavno tuda prošao. Ako su slabo vidljivi, onda se zaključuje pa trajanju vjetra i po tome, kada je vjetar počeo puhati. Treba se samo sjetiti, kada je vjetar počeo puhati.

Na ilovastom ili glinenom zemljištu tragovi su prije kiše blijedi, dok su poslije kiše svježi i duboki. Treba se prisjetiti, kada je počela kiša padati.

Svježe pogažena trava je znak, da je tuda nedavno prošao čovjek ili životinja, a po smjeru nagiba određuje se smjer kretanja.

Tamo, gdje je stao, zemlja je izgažena i t. d.

Rukovodilac pionira učinit će čitanje tragova zanimljivim, ako to provede u obliku igara. Jedna od tih igara je . . .

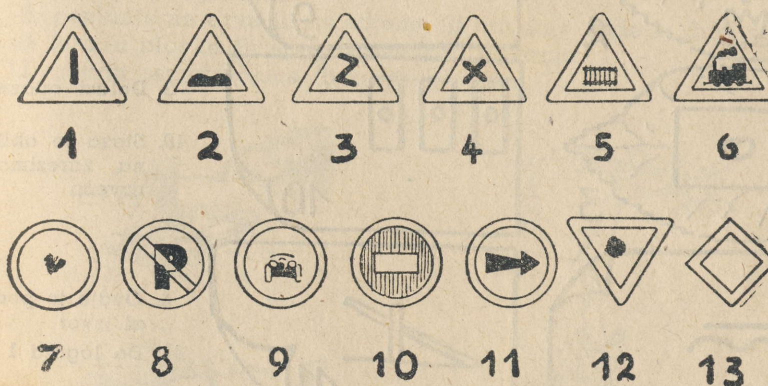
Lisica

Jedan od pionira udalji se sa znanjem vođe u određenom pravcu od grupe. Iza sebe ostavlja osim otisaka na tlu i znakove za kretanje. Na raskršću mora naročito vidljivo postaviti znak za pravac kretanja. Usput ostavlja obavijesti služeći se kamenčićima, grančicama, lišćem, papirom i t. d. Kada dođe do cilja, sakrije se.

U grupi se odjednom ustanovi, da ga nema. Vođa savjetuje potragu za izgubljenim pionirom. Neki će od njih naći prvi vidljivi trag, kojega je »izgubljeni pionir« namjerno ostavio, da bi skrenuo pažnju na pravac kretanja. Svi pođu tragom i za znacima kretanja. Tko ga prvi pronađe, taj je pobjednik u igri. Ne pronađu li ga, pobjednik je »izgubljeni pionir«. Može se »izgubiti« više pionira u raznim ili usporednim pravcima.

Prometni znakovi

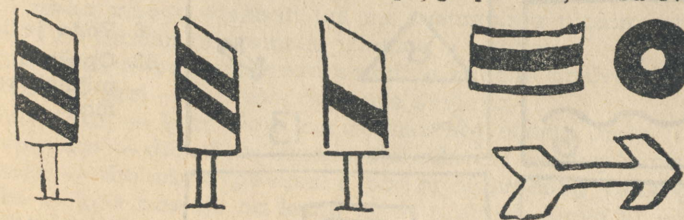
Na cestama i na željezničkim prugama naići ćeš na prometne znakove, koje treba poznavati. Oni su postavljeni zato, da upozore putnike i izletnike na opasnosti i da određuju način kretanja, da ne dođe do nesretnih slučajeva. To su znakovi, koji vrijede u cijelom svijetu i za sva prometna sredstva:



1. Pozor, 2. Valoviti put, 3. Zavoj, 4. Križanje, 5. Željeznička pruga sa branom, 6. Željeznička pruga bez brane, 7. Zabranjen prolaz za sva vozila, 8. Parkiranje zabranjeno, 9. Zabranjen prolaz za automobile, 10. Zabranjen pravac ili ulaz, 11. Pravac vožnje, 12. Znak da treba pričekati vozila koja se križaju, 13. Voziti oprezno.

Ti su znakovi namješteni na 150—250 m prije zapreka, na koje se nailazi.

Na autostradama i uz željezničke pruge postavljeni su ovi znakovi:



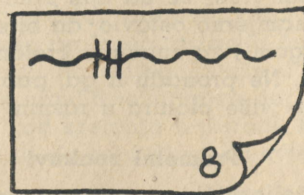
koji upozoravaju na opasna mjesta, na koja nailaziš.

Turistički znakovi

U šumama i u planinama postavljeni su turistički znakovi, prema kojima se kreću izletnici, da ne zalutaju, i koji ih dovode do cilja.

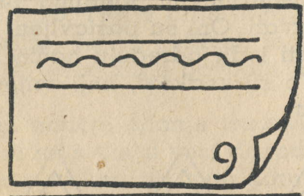
Znakovi kretanja kod igara u prirodi



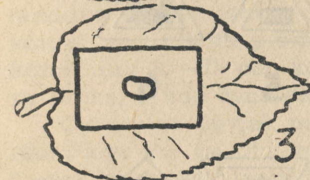


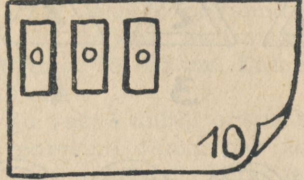
1. Vidim dim
8. Ovdje je prelaz



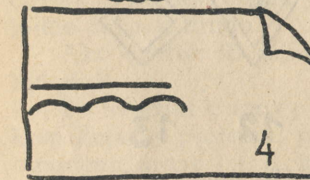


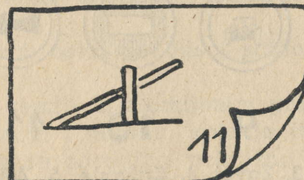
2. Vidim vatru
9. Prelaza nema



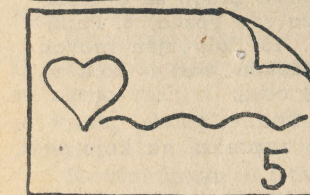


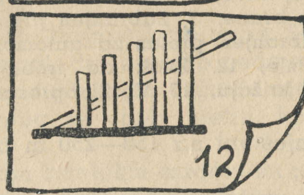
3. Dolazi opasnost
10. Staza je obilježena zarezima na drveću





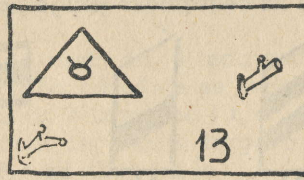
4. Ovdje je podzemni izvor
11. Do logora 1 km



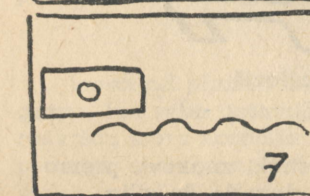


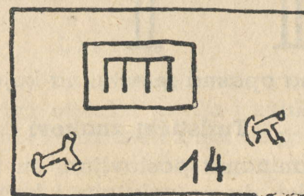
5. Voda je dobra
12. Do logora 5 km





6. Voda je loša
13. Opažena je neprijateljska izvidnica





7. Voda je opasna po život
14. U dvorištu je opasan pas

3. ČVOROVI

Upotreba užeta na izletu

Uže može poslužiti na izletu u mnogo prilika. Koliko ćeš puta s radošću skidati s uprtnjače lijepo smotano uže, da ga upotrebiš za:

1. pravljenje koliba ili šatora
2. nošenje ili vučenje drva
3. podizanje jarbola
4. pravljenje mornarskih ljestava
5. pravljenje naslonjača
6. pravljenje mosta ili splava preko potoka
7. prebacivanje preko potoka
8. pravljenje njihaljke
9. penjanje na drvo ili uz stijene, ili vađenje vode iz dubljine
10. izradu plovka ili spasavanje kod plivanja
11. izradu osmatračnice ili za druge igre.







Da bi uže upotrebili u navedenim slučajevima ili u nekoj drugoj prilici, potrebno ga je svezati, ili kako se to inače kod izletnika kaže, potrebno je napraviti »omču«, »čvor«, »petlju«. To nije jednostavno, jer omče moraju biti čvrste, već prema svrsi, za koju se uže upotrebljava. Mogla bi nastupiti nesreća, ako uže ne bi bilo dobro zavezano.

To treba mnogo vježbati još na sastancima pionira prije polaska na izlet i na kraćim pripremnim izletima u okolicu.

Kod omče treba razlikovati pojedine stručne nazive:
slobodni kraj — t. j. dio, gdje uže svršava,
čvrsti kraj — kraj užeta, na kojemu ne vežemo omču,
čvrsti dio — dio užeta između slobodnog i čvrstog kraja,
omča — dio užeta povijen u obliku štampanog velikog U,
oko — koje nastaje na kraju užeta u obliku slova O,
očica — t. j. zatvoreno oko, koje nastaje na kraju užeta, ako proturimo slobodni kraj kroz oko,
brojanica — koja nastaje od nekoliko očica jedne do druge,
čvorić — koji nastaje, ako provučemo slobodni kraj nekoliko puta kroz oko, a tu mnogostruku očicu stegnemo.

Na omči razlikujemo:

spojku — koja spaja dva slobodna kraja, i

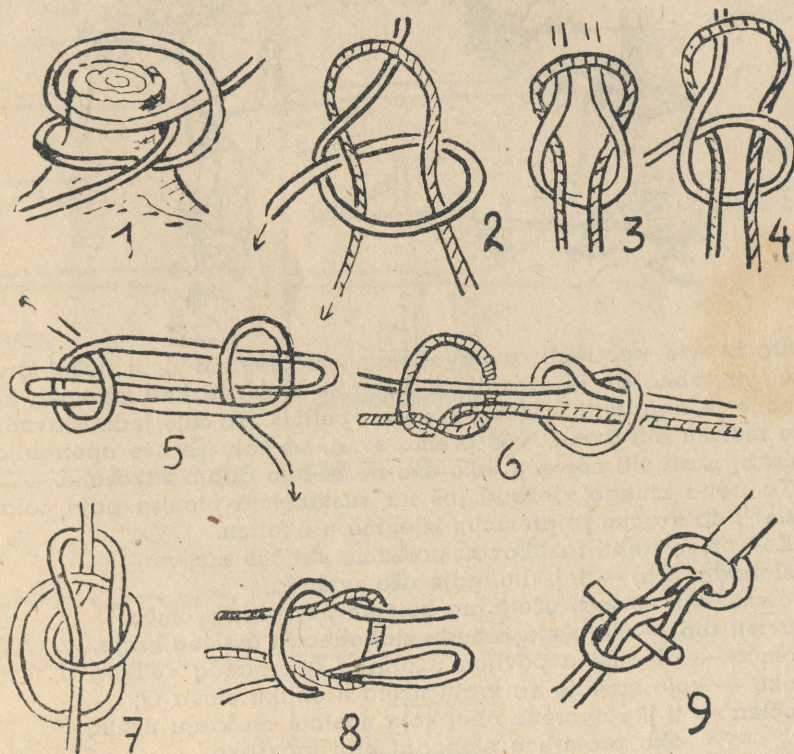
petlju — koja se stavlja oko nekoga predmeta čvrstim dijelom i slobodnim krajem.

Uvježbavanje u pravljenju omči traži više strpljivosti nego učenje drugih izletničkih vrlina. Rukovodilac se mora dobro pripremiti za sastanak, na kojem će se vježbati vezanje omči, kako bi to učinio zanimljivim. Tu će upotrebiti igre u vezi s vezanjem užeta, kao i takmičenja u tome, tko će napraviti određeni broj omči. Potrebno je, da svaki pionir ima svoje uže, kako bi mogao slijediti i praktično primjenjivati pouku rukovodioca u vezanju užeta.

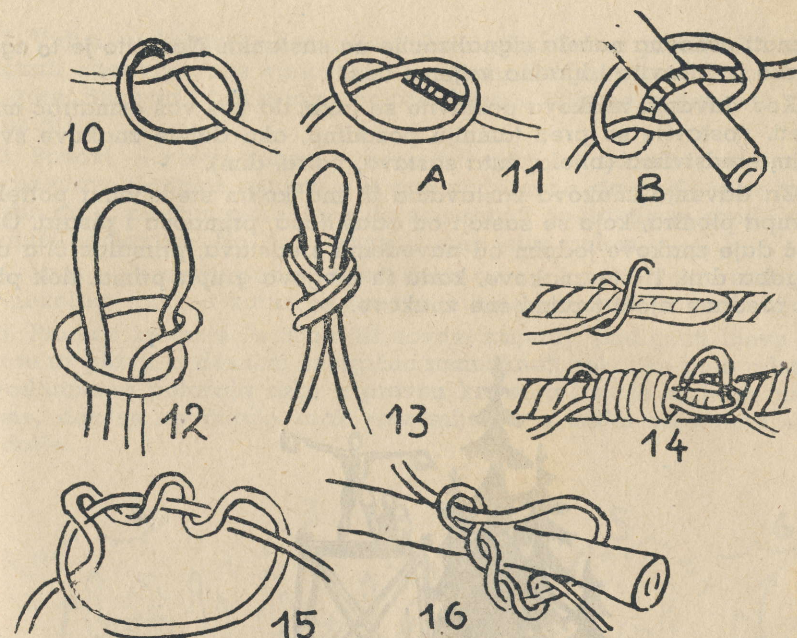
ČVOROVI

Evo nekoliko čvorova, koje ćete i sami uvježbati, ako po slici slijedite uže od početka, dakle od čvrstog dijela do slobodnog dijela užeta.

To nisu svi čvorovi, ima ih još mnogo, koje će pioniri i sami izmisliti. Za svaki novi naučeni čvor pohvalite pionire.



1 Morska petlja, 2. Prava, čvrsta petlja, 3. Ambulantni čvor, 4. Škotski čvor, 5. Skraćivaljka, 6. Ribarski čvor, 7. Vatrogasni čvor, 8. Morski čvor, 9. Dvojni čvor.



10. Polučvor ili oko, 11. Čvor sa prečnicom, 12. Ušni čvor, 13. Ušna petlja, 14. Višestruka očica, 15. Višestruka očica — čvorić, 16. Omča.

4. RAZLIČITI NAČINI VEZE NA IZLETU

Sporazumijevanje i održavanje veze znakovima — Signalizacija

Kod borbenih igara u velikoj i širokoj prirodi preko dolina, rijeka, bara i brda i na izletima potrebno je sporazumjeti se sa igračima svoje momčadi na velike udaljenosti. To se ne može glasom. On bi se izgubio na tom velikom prostoru, ili bi time propala tajnost pred protivnikom u odlučnom trenutku. Ipak je potrebno sporazumjeti se sa svojom grupom, davati zapovijedi i izvještaje na tome prostoru, i to što tajnovitije, da »neprijatelj« ne dozna, što se govori i što se hoće.

Kod igara se u tu svrhu služimo raznim sredstvima. Znakovi se daju rukama, jednom zastavicom, dvjema zastavicama, svjetlosnim sredstvima, kao ogledalom, ručnom električnom svjetiljkom, vatrom ili dimom, zatim zvukom ili glasom ptica, te pismeno šifrom i slanjem glasnika.

Pioniri će učiti signalizaciju još mnogo prije polaska na veći izlet na redovnim sastancima u dvorištu, parku i na manjim izletima.

Na taj će način pioniri postati dobri borci, koji će se u službi u Jugoslavenskoj armiji moći pomoći naučenim znanjem.

Najuspješnije se uči signalizacija praktičnom primjenom s manjim grupama u prirodi na manjim udaljenostima. No potrebno je prethodno

upoznati osnovna načela signalizacije na sastanku. Naročito je to zgodno, ako je kišovito i hladno vrijeme (zimi).

Kod davanja znakova postavite se tako, da vas vaš osmatrač može vidjeti. Postavite se pred tamniju pozadinu, ako dajete znakove svjetlosnim sredstvima (bijela, žuta zastava, vatra, dim).

Za davanje znakova zastavama ili ma kojim sredstvima potrebna je grupa pionira, koja se sastoji od odašiljača, primaoca i pisara. Odašiljač daje znakove jednim od navedenih sredstava, primalac čita ono, što treba dati, i čita znakove, kada ih njegova grupa prima, dok pisar piše predane riječi i primljene znakove.



Znakovi rukama na kraće udaljenosti u igri

Tim se znakovima mogu poslužiti pioniri kod igara u prirodi na izletima na malim udaljenostima, gdje bi bilo nezgodno služiti se glasovima radi tajnosti igre.

Znakove, koji su vam najnužniji, vježbajte na kraćim izletima, a prema njima možete primijeniti i one, koje sami ugovorite.

Najčešći su znakovi:

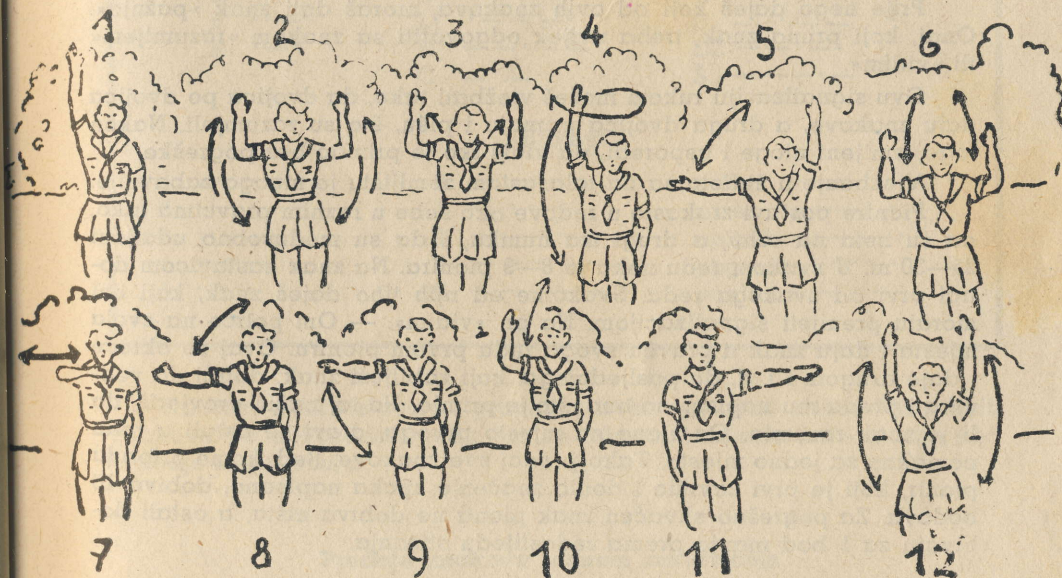
1. Pažnja: podići desnu ruku gore pokraj glave i držati je tako, dok se ne dobije odgovor, da je primijećen znak za pažnju.

2. Vidim — čujem — razumijem (kao odgovor na primljeni znak): podignuti obadvije ruke vodoravno u stranu i dignuti podlaktice okomito gore. Ruke zadržati u tome položaju kraće vrijeme, a zatim ih spustiti uz tijelo.

3. Ponovi — nisam razumio: prekrižiti ruke ispred sebe, dignuti ih gore uz glavu i odmah spustiti u stranu vodoravno, da podlaktice budu okomito gore, a zatim nekoliko puta zamahnuti podlakticom pred licem pružajući podlaktice. Na kraju spustiti ruke istim putem.

4. Zbor — k meni: podići desnu ruku gore i kružiti njome nad glavom nekoliko puta, a zatim je spustiti hitro u stranu i dolje uz tijelo.

5. Produži kretanje (u istom ili novom smjeru): podignuti lijevu ruku gore uz glavu, a desnom energično razmahnuti nekoliko puta odozgo do vodoravnog položaja ruke u pravcu kretanja i tu je zadržati neko vrijeme, dok se ne dobije znak »razumijem«, a zatim obje ruke spustiti dolje.



1. Pažnja, 2. Vidim — čujem — razumijem, 3. Ponovi, nisam razumio, 4. Zbor — k meni, 5. Produži kretanje, 6. Trčećim korakom, 7. Prepreka ispred nas, 8. Desno, lijevo, naprijed, nazad, 9. Put je slobodan, 10. Povećaj razmak, 11. Smanji razmak, 12. Na svoja mjesta.

6. Trčećim korakom povećaj brzinu: podignuti obje ruke okomito gore uz glavu i spustiti ih tako, da podlaktice budu okomito gore. To ponoviti 3—4 puta.

7. Prepreka ispred nas — oslobodi put: podignuti desnu ruku vodoravno naprijed, saviti podlakticu unutra, da su prsti od ruke pred lijevim ramenom, zatim pružiti ruku vodoravno u desnu stranu pa je

opet zgrčiti, da je podlaktica u prijašnjem položaju. Ponovi to mahanje nekoliko puta.

8. Za kretanje desno, naprijed, nazad: podići desnu ruku, mahnuti u željenom pravcu nekoliko puta ispruženom rukom do vodoravnog položaja. Za kretanje ulijevo izvesti ovaj znak lijevom rukom.

9. Put je slobodan: podignuti nekoliko puta desnu ruku vodoravno postrance.

10. Povećaj razmak: podignuti desnu ruku okomito gore uz glavu i spustiti je vodoravno u stranu tako, da podlaktica bude okomito gore. To ponoviti nekoliko puta.

11. Smanji razmak: podignuti lijevu ruku vodoravno postrance i zadržati je neko vrijeme nepomično u tome položaju.

12. Na svoja mjesta: podignuti obje ruke postrance i okomito gore uz glavu, a zatim ih brzo spustiti postrance dolje. Ponoviti to nekoliko puta.

Prije nego daješ koji od ovih znakova, moraš dati znak »pažnja«. Onaj, koji prima znak, treba uvijek odgovoriti sa znakom »razumijem« ili »vidim«.

Ovu signalizaciju rukom možeš vježbati tako, da dvojica po dvojica daju znakove, a druga dvojica primaju i pišu, što su razumjeli. Nakon toga izmijeni uloge i usporedi, da vidiš tko je primao bez pogreške.

Vježbanje u štafetama na talasastom zemljištu je mnogo zabavnije. Pionire postavi zrakasto u redove oko sebe u raznim pravcima tako, da su neki na vrhu, a drugi iza humka, i da su međusobno udaljeni 25—30 m. U svakom redu neka je 8—9 pionira. Na znak zastavicom dotrči prvi od svakoga reda. Svakome od njih tiho daješ znak, koji oni moraju prenijeti signalizacijom. Na pr. »vidim«. — Oni potrče na svoja mjesta i daju znak u pravcu svoga reda prvom pioniru. Ovaj se okreće i daje drugom i t. d. do posljednjega, koji zabilježi znak, dotrči do vodnika i preda mu napismeno ono, što je primio. Na taj način provjeriš, da li je znak razumio. On stane na mjesto prvoga, a svi se ostali u redu pomaknu za jedno mjesto. Tako predaj sve znakove. Red, kome pripada pionir, koji je prvi završio i donio značenje znaka napisano, dobiva 10 bodova. Za pogrešno shvaćen znak pionir ne dobiva ništa, a ostali dobivaju za 1 bod manje prema redoslijedu stizanja.

Morseovi znakovi

Prenošenje vijesti na veće udaljenosti uspješno se vrši spomoću znakova, koje je sastavio ing. Morse. To su znakovi, koji se sastoje od točaka i crta. Za svako je slovo posebna grupacija točaka i crta. Kod prenošenja vijesti, cijelih riječi i rečenica, predaju se raznim sredstvima znakovi za svako pojedino slovo u riječi. Točke i crte se prenose zastavicama, svjetlosnim sredstvima (ogledalo, vatra, svijeća, svjetiljka), dimom, zviždaljkom.

Da bi se lakše naučili, znakovi za pojedina slova grupirani su u više grupa:

I. grupa	II. grupa	III. grupa
E ·	T —	A ·—
I ··	M ——	U ··—
S ···	O ———	V ···—
H ····		

IV. grupa	V. grupa	VI. grupa
N —·	Z ——··	G ——·
D —··	C —·—·	K —·—
B —···	P ·——·	J ·———

VII. grupa	VIII. grupa	IX. grupa
L ·—··	Ž ——··—	Č —·——·
F ··—·	LJ ·————·	Đ —··——
R ·—·	NJ ——·——	DŽ ——·—·
	Ć —·—··	Š ———·—

Brojevi

1 ·————	6 —····	točka ····
2 ··———	7 ——···	zarez ·—·—·—
3 ···——	8 ———··	upitnik ··——··
4 ····—	9 ————·	pogrešno ······
5 ·····	10 —————	povlaka —···—

Kada se nauče slova po grupama, treba sastaviti tablicu Morseovih znakova po abecednom redu, jer se takvom tablicom brže služite kod predaje ili primanja.

Predaja znakova jednom zastavicom

Za predaju znakova služi se zastavicom crvene (žute) boje veličine 50×50 cm na štapiću, koji je dugačak 80 cm. Odašiljač stoji raširenih nogu, donji kraj palice drži lijevom rukom iznad pojasa pred tijelom, a desnom rukom drži palicu iznad lijeve tako, da je palica malo nagnuta ulijevo (za 30° od osovine tijela), te je zbog toga desna ruka iznad lijevog ramena. To je znak: pažnja, spreman za predaju.

Točka se daje tako, da se zastavica pomakne u desnu stranu koso za 30° u luku nazad, a zatim vrati u polazni položaj u luku naprijed.

Crta se daje tako, da se zastavica pomakne u desnu stranu koso dolje skoro do tla, a zatim vrati istim putem u polazni položaj, ili se opiše osmica slijeva nadesno. Sva se gibanja vrše u frontalnoj ravnini.

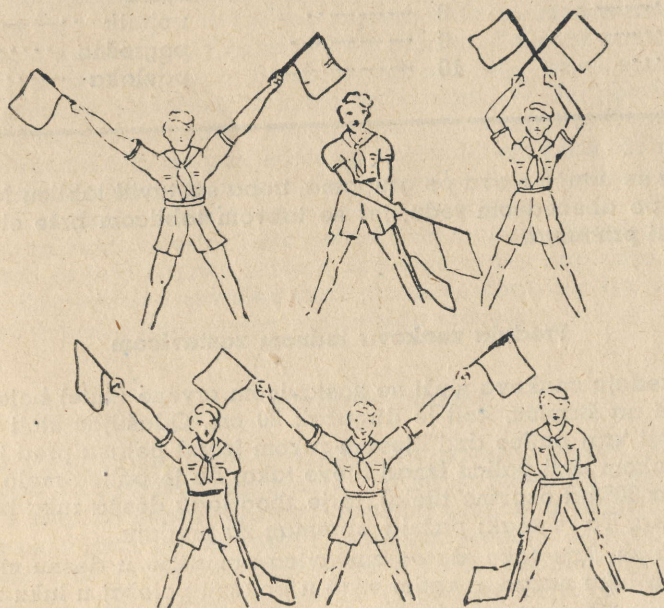
Svršena se riječ daje tako, da se zastavica spusti dolje pred tijelo.

Poslije svakog znaka točke ili crte potrebna je duža pauza (izbroj 1, 2, 3), da se znakovi ne bi miješali.



Poslije svakog primljenog slova, stanica za primanje napravi krug zastavom u čelnoj ravnini, kao znak: razumijem.

Predaja Morseovih znakova sa dvije zastavice



Na slici
u gornjem redu: poziv na predaju, — kraj slova, — završetak predaje,
u donjem redu: točka, — crta, — spreman za predaju

Za predaju su potrebne dvije zastavice raznih boja. Najbolje su jasnocrvena i limunova žuta boja, jer su vidljive izdaleka. Veličina je tih zastavica 40×40 cm na štapiću dugačkom 50—80 cm, a za vrijeme predaje drže se u pruženim rukama. Mjesto zastavicama u nuždi se posluži maramicama.

Za predaju i primanje i kod ovoga načina signalizacije potrebna je grupa od tri pionira.

Osnovni su znakovi:

Spreman za predaju: raskoračiti, zastavice uz noge dolje.
Poziv na predaju: zastavice koso gore i zamahivati unutra i van.
Točka: desna zastavica koso gore i van.
Crta: obje zastavice koso gore i van.
Kraj slova: zastavice dolje u lijevu stranu.
Završetak predaje: zastavice gore i prekrižene nad glavom.

Nakon svakog slova spusti se lijeva ruka dolje uz tijelo, kao kod — spreman za predaju — a desna se spusti koso dolje i ulijevo uz lijevi bok.

Predaja Morseovih znakova rukama

Na bliže udaljenosti predaju se znakovi rukama bez zastavica.
Poziv za predaju: široki raskoračni stav, ruke dolje.
Točka: podignuti desnu ruku koso gore i van u čelnoj ravnini.
Crta: podignuti obje ruke koso gore prema van.
Ostali znakovi, kao kod davanja sa dvije zastavice.

Signalizacija svijetlom

vrši se kratkim blijeskom ogledala na suncu ili svijetlom (električna svjetiljka petrolejka, svijeća). Dimom se daje tako, da naložiš vatru i na nju bacaš manje količine suhe trave, koja će dati kraći sivi dim. Za veću stanku stavit ćeš veće količine trave.

Točka se napravi blijeskom svijetla, a crta 3—4 puta dužim trajanjem svijetla od točke (dok za točku izbrojiš, recimo 1—2, za crtu bi brojio do 6).

Davanje znakova akustičnim sredstvima

Za ovaj se način signalizacije upotrebljava zviždaljka ili trubica, a primjenjuje se na velikom zemljištu.

Poziv stanice za primanje razgovora daje se ugovorenim znakom. Recimo slovo A daje se nekoliko puta (A= . —) u razmacima tako dugo, dok se ne primi znak prijemne stanice, koji ste prije ugovorili: L= .—..

Točka se daje kratkim znakom, a crta dva puta dužim znakom od točke. Između slova redovno je stanka, koja traje dok se izbroji 1—2—3.

Semafor

Mnogo se brže možemo sporazumjeti na veće udaljenosti spomoću znakova, koji se zovu — semafor. Njima se mogu uspješno služiti i pioniri mornari na izletima čamcima.

Znakovi se daju zastavicama 50×50 cm na kratkim palicama, koje držimo u pruženim rukama za vrijeme signalizacije.

Semafor se sastoji od 28 znakova. Svaki pojedini položaj ruku znači neko slovo. Da bi se brže zapamtili, znakovi semafora grupirani su u sedam skupina. U svakoj je skupini jedna ruka stabilna, dok je druga aktivna i odvaja se od položaja druge ruke.

1. skupina: A, B, C, D, E, F, G. Kod ove skupine stabilna je lijeva ruka kod slova A, B, C, D, a desna ruka kod slova E, F, G.
2. skupina: H, I, K, L, M, N. U ovoj skupini miruje desna ruka u položaju postrance koso dolje.
3. skupina: O, P, Q, R, S. Desna je ruka pružena postrance i u tome položaju miruje, dok je lijeva ruka pomična.
4. skupina: T, U, Y i greška. Desna ruka u ovoj skupini znakova uvijek zauzima položaj postrance koso gore, a lijeva je pokretna kod davanja znakova.
5. skupina: J, V. Desna ruka zauzima uvijek položaj ravno gore uz glavu, dok lijeva ruka zauzima drugi položaj.
6. skupina: Z, Ž. Desna ruka zauzima položaj koso dolje ulijevo.

Za davanje slova daje se slovo J, a za davanje brojeva daje se slovo V.

Prije davanja slova drži se duže vremena slovo J, a prije davanja brojeva drži se duže vremena slovo V. Brojevi od 1—0 daju se slovima A—K. Svako slovo znači jedan broj, a slovo K znači 0.

Slovo R znači »razumijem«.

Slovo N znači »ne razumijem«, ako se daje sa stanice za primanje, ili uopće kao odgovor na davane znakove.

Pažnja i poziv za predaju znakova. Odašiljač stoji u raskorak. Zastavice se križaju nad glavom nekoliko puta zamahivanjem u stranu.

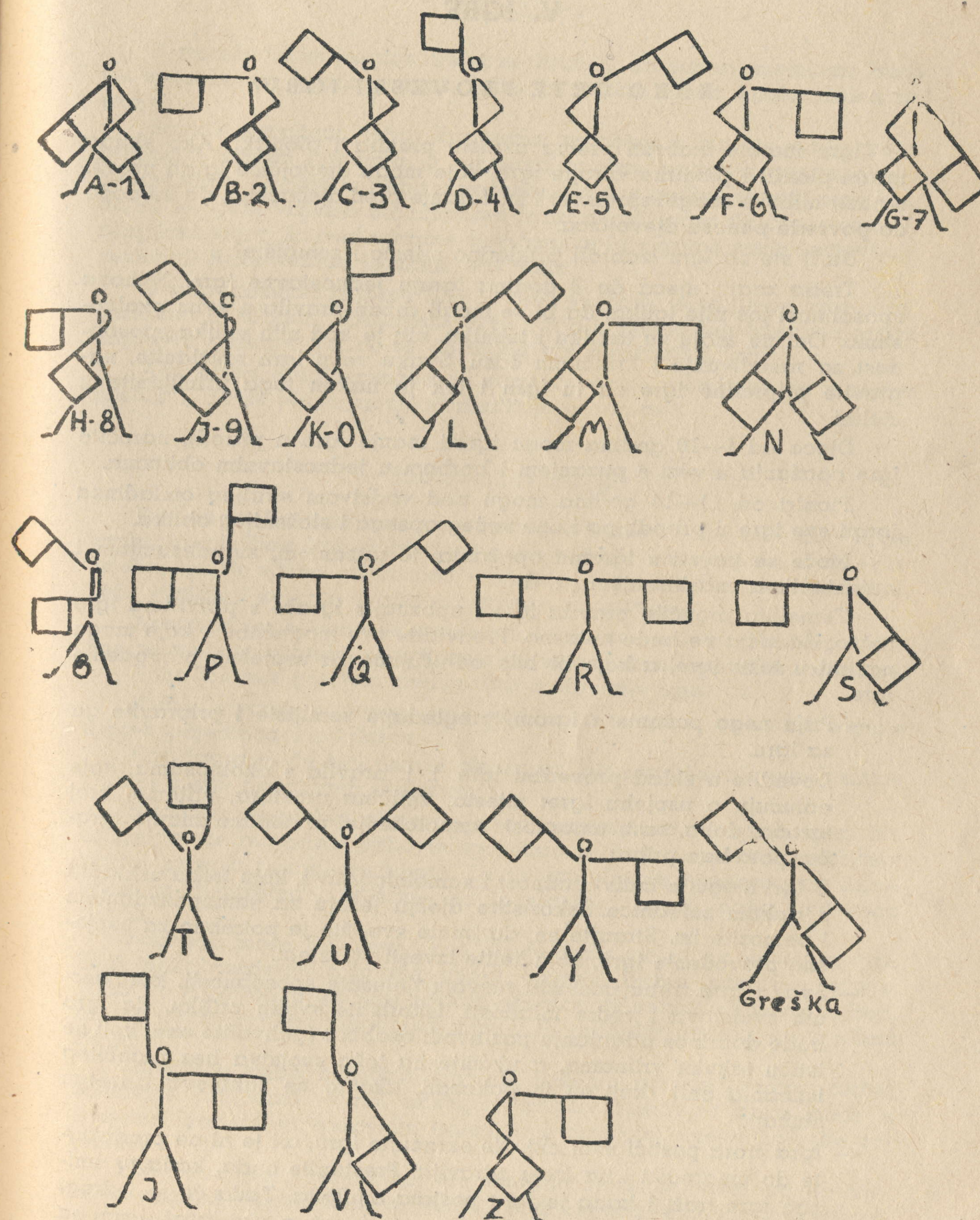
Pripreman za davanje znakova: stav u raskorak, zastavicama se zamahuje pred tijelom unutra, tako da se križaju.

Završetak razgovora: dva kruga objema zastavicama pred tijelom u čelnoj ravnini.

Znakovi se daju oštro, pruženim rukama. Među pojedinim znakovima slova zastavice se uvijek spuste pred tijelo, gdje se prekriže i kratko drže u tome stavu. Zastavice se drže u jednom znaku to duže, što je daljina veća.

Kod uvježbavanja stanica za primanje dat će znak — razumijem — ili — ne razumijem — uvijek poslije svakog primljenog slova, a kasnije, kada se uvježba, te će znakove davati poslije svake riječi.

Ima i drugih znakova, koje svaka grupa za sebe sastavi. To su šifre, gdje se odredi znak za točku i posebni znak za crtu, ili brojevi označuju slova i t. d.



V. IGRE

1. KAKO ĆETE PROVESTI IGRU?

Igru morate izabrati prema uzrastu pionira i pionirki. Ako skupa igraju pioniri i pionirke, birajte igre, koje mogu djevojčice igrati uzevši u obzir njihove snage, spretnost i sustezanje pred dječacima, da ne dođe do povrede ponosa djevojčica.

Da li ste za igru izabrali prikladno mjesto i zemljište?

Treba znati: djeca do 8 godina igraju jednostavne igre. Njihova sposobnost još nije tolika, da bi se mogli držati pravila u svim okolnostima. Oni ne znaju za taktiku i tehniku, niti je kod njih velika sposobnost za rasuđivanje i kritičnom času. Svaku veću igru raščlanite, napravite pripravne igre za tu igru i tek je nakon toga primijenite u cjelini.

Djeca od 8—10 godina mogu igrati manje igre u prirodi, naročito igre opažanja u vezi s puzanjem i borbom u jednostavnim oblicima.

Pioniri od 11—14 godina mogu pod vodstvom starijeg omladinca igrati sve igre u prirodi, pa i one većeg opsega i složenijeg oblika.

Može se početi s igrama opažanja, te puzanjem, signalizacijom i orijentacijom, maskiranjem i t. d.

Temeljito proučite pravila igre i upoznajte igrače s pravilima igre točno, da ništa ne bude nejasno. Predvidite sve mogućnosti, koje mogu nastati u toku igre, a koje bi bile odlučujuće za uspješno provođenje igre.

— Prije nego počnete s igrom, pregledajte zemljište i pripravite ga za igru.

— Dovedite u sklad provedbu igre, t. j. pravila s okolnostima, koje odlučuju o uspjehu igre: mjesto, veličina prostora, vrijeme, broj igrača, doba, rast, umornost, raspoloženje, prethodno znanje igrača, potreban pribor.

— U igri njegujte individualnost i samoinicijativu, koju treba uskladiti s duhom zajednice. Iskoristite dječju težnju za samopouzdanjem i pomozite im. Starajte se, da imate sve, što je potrebno za uspješno provođenje igre, koju želite izvesti na izletu.

— Svaka igra treba poslužiti razvoju tjelesnih sposobnosti, karakternih svojstava i vedre mladosti. Iskoristite svaku priliku, da igra bude doprinos odgajanju pozitivnih osobina (pohvalite one, koji se ističu takvim vrlinama, a ukažite na loša svojstva bez naročitog isticanja onih, koji su ih pokazali, ako to ne zahtijeva izuzetan slučaj).

— Igra mora postići svoj cilj. Ne skraćujte igru, ali je ni ne produžujte do umornosti i na štetu zdravlja. Prestanite onda, kada to smisao igre traži i kada je igra postala omiljela. Tada će je i drugi put zaželjeti. Ti rukovodiš igrom, a ne igraš, a ako igraš, igraj sa slabijima. Drži se pravila, slabije štiti i budi pravedan.

Momčadi

U momčadskim igrama treba se brinuti, da sastav momčadi bude po sposobnosti igrača jednak, kako bi svaka strana imala izgled na uspjeh.

Sastav momčadi, izbor kapetana momčadi i biranje polja treba prepustiti samim igračima, a rukovodilac time upravlja neprimjetno i nenametnuto. U odredu treba u početku školske godine stvoriti momčad, da se ne gubi vrijeme na raspored igrača kod igara tipično momčadskog karaktera. Za međugrupne momčadske igre grupe same sastavljaju momčad. Rukovodilac je samo savjetnik.

Svaka momčad izabere ime ili boju (tigrovi, jeleni, srne, lastavice, golubovi ili tulipani, jorgovani, ruže i t. d.). Prema tim imenima mogu napraviti znakove, jer će se po njima raspoznavati u igri.

Ako nema drugih oznaka za raspoznavanje, pionirska će marama poslužiti, da se jedna momčad razlikuje od druge.

Nagrađivanje

Kod završetka igre treba istaknuti pobjednika i sve one, koji su se istakli u igri. Time igra dobiva još veće pedagoško značenje, a kolektiv osjeća, da su etičke vrijednosti u ljudskoj zajednici trajne vrijednosti, koje vladaju i koje su svuda zapažene i nagrađene.

Nasuprot tome treba ukazati na loše pojave u igri s poukom, kako one ne vode ni uspjehu ni izdizanju pojedinca, a ni napretku zajednice. Time još nije prestalo pedagoško djelovanje igre.

Vidne, stvarne nagrade, gdje god je to moguće, treba da okrune uspjeh pojedinca i kolektiva.

Kod igara to će biti povod pionirima, da usavršavaju svoje vrline i da se klone negativnih svojstava.

Nagrade mogu biti skromne i jednostavne, ali će ipak djeci biti drage, jer će biti odraz njihovih sposobnosti. One će ostaviti neizbrisiv trag u njihovu psihičkom životu. To će za njih biti nezaboravne uspomene iz djetinjstva i sjećanje na to zlatno i sretno doba ljudskoga života.

Nagrada može biti znak, koji dijete smije nositi na svojoj majici. Znak neka predstavlja igrača, cvijet, sportski pribor, zastavicu grupe, voda i t. d., a mogu ga zimi izraditi učenice na suknu, ukusno i u boji, prema nacrtu kojega umjetnika, crtača ili roditelja djeteta, koje polazi školu.

Zajednicu treba nagraditi pravom nošenja grupne (vodne, četne) zastavice prigodom javnih nastupa; grupna zastavica neka bude u grupnom ormaru sa sportskim trofejima s oznakom imena najbolje zajednice.

Pojedinca, pa i zajednicu, rukovodilac može od vremena do vremena nagraditi slatkišima, voćem ili kitom cvijeća (naročito djevojčice).

Nagrada može biti i naročita pažnja rukovodioca. Rukovodilac na pr. može da povede pionire na omiljelo mjesto na izlet pješice, vlakom

ili brodom, ili da ih povede na logorovanje, ili da im pribavi čamac ili dozvolu za vožnju i t. d.

Rukovodilac će tražiti što raznovrsnije oblike i sredstva za nagrađivanje pozitivnih osobina djece. Time će njegovo pedagoško djelovanje doći do potpune realizacije i napokon će okruniti uspjehom njegov rad kao odgojitelja.

2. IGRE

Odakle dolazi krik?

Grupa se nalazi na neograđenom zemljištu. Jedan se od igrača udalji od grupe. Nitko osim vođe, koji ga je uputio u šumu, ne zna, kada je i u kojem smjeru otišao i gdje se nalazi. Taj se igrač udalji tako daleko, da ga se ne može vidjeti, ali ga se može jasno čuti.

Igrač u šumi od vremena do vremena viče neki povik i mijenja mjesto.

Ostali pioniri slušaju, određuju i pamte:

1) odakle dolaze povici,
2) strane svijeta, s koje dolaze povici, i
3) udaljenost do onoga, koji viče.

Igra je u tome, da se vidi, tko će bolje pogoditi.



Tko to zviždi?

Igrači stoje u jednoj vrsti zavezanih očiju udaljeni jedan od drugoga 2—3 metra. Ispred njih se nalazi jedan od igrača na udaljenosti od 20—30 metara. On zazviždi i ostane na mjestu stajati. Na taj znak svi ostali zavezanih očiju nastoje da ga uhvate ispruženim rukama naprijed. Tko će ga uloviti?

Može se igrati na taj način, da samo jedan igrač ima zavezane oči i na zviždük polazi tražiti igrača, koji zviždi. Uhvati li ga, tada on zviždi u slijedećoj igri, a drugi ga traži. Ne uspije li mu naći u određenom vremenu igrača, koji zviždi, nastupa drugi, a prvi je izgubio igru.

Zemljište mora biti ravno, bez kamenja, jaruga i panjeva.

Pauci i muhe

Dvije grupe pionira, »pauci i muhe«, nalaze se u udaljenosti do 200 metara na zatvorenom zemljištu. »Pauci« su na brijegu, a »muhe« ispod brijega. »Muhe« nastoje da se približe puzajući do »pauka«, da ih napadnu, a »pauci« na brijegu promatraju »muhe« u letu i bilježe mjesta, gdje su ih sve spazili, a da pritom sami ne budu opaženi od »muha«, jer ove bilježe, gdje su spazile »pauke«.

Djeca se mogu presvući, zamijeniti odijela, pa će tako igra biti zanimljivija, i biti će više iznenađenja.

Tko je to?

Svi se igrači uhvate u kolo. U sredini kola je jedan sa zavezanim očima. Na dani znak kolo se kreće na jednu stranu (svaki put na drugu) sve dotle, dok »slijepac« ne kaže: »Dosta«. Svi stanu, a »slijepac« se uputi ispruženim rukama prema igračima. Kad dođe do kojega od igrača, nastoji ga prepoznati po opipu. Ako ga prepozna, zamjenjuje se uloga, i igra se nastavlja. Ako ga ne prepozna, »slijepac« ostaje dalje u krugu i mora ponovo pogoditi, nakon što se kolo okretalo.

Inačica

Igrači stoje uokrug narijetko. Na znak igrača, koji vodi igru, jedan iz kola kaže kratku rečenicu, na pr.: »Veseo sam«. »Slijepac« krene prema strani, odakle je glas dolazio, i nastoji pronaći igrača, koji je govorio, ili s mjesta odmah kaže njegovo ime. Pogodi li, zamjenjuju se uloge, ako ne pogodi, igra se nastavlja tako, da sada drugi igrač glasno kaže kraću rečenicu.

Lisica i zečić

Igrači se postave uokrug po trojica jedan za drugim u razmaku od tri koraka jedne trojke od druge. Drugi uhvati prvoga, a treći drugoga oko pasa. Dvojica su izvan kruga. Jedan je »zečić«, a drugi je »lisica«. »Lisica« nastoji uhvatiti »zečića«, koji se spasava bijegom težeći da uhvati oko pasa trećega igrača neke trojke. No ovi mu to nastoje spriječiti bilo da se pomaknu, ili se okrenu tako, da treći igrač postane prvi. Uspije li ipak tome »zečiću« da se za nekoga uhvati, tada prvi te trojke postaje »lisica«, a dosadašnja »lisica«, »zečić«. Ako pak »lisica« uhvati »zečića«, izmijene uloge, i igra se nastavlja.

Lov na jelene

Na livadi ili u šumi na čistini stoji »jelen«, igrač sa zavezanim očima.

Na znak rukovodioca svi se rasprše i šuljaju vrlo oprezno prema »jelenu«. »Jelen« sluša i rukom pokazuje u onom smjeru, odakle čuje zvuk kojega »lovca«. Ako se tim smjerom zaista netko približavao, taj mora istupiti iz igre (tiho). Uspije li nekome nečujno se približiti »jelenu« i dodirnuti ga, tada je »jelen« ulovljen, a igrači zamjenjuju uloge.

Šuljanje i približavanje ne smije dugo trajati. Tko će u određenom vremenu biti najbliže »jelenu«?

Progonjeni

Igrači se podijele u dvije jednako brojne grupe: jedni su uhode, drugi su progonioci. Uhode treba pratiti. Druga grupa ih prati. Uhode nastoje iščeznuti i sakriti se od pratnje i neopaženo doći na odmaralište. Zabranjeno je trčanje. Dozvoljeno je sakrivanje iza grmlja u određenom prostoru. Progonioci ne smiju biti bliže od 40 metara iza uhoda. Progonioci promatraju uhode, a da ovi to ne znaju.

Uspije li progoniocu, da neopaženo prati uhodu do mjesta, gdje se htio uvući u odmaralište, tada je progonilac pobjednik; uspije li uhodi, da se neopaženo uvuče u odmaralište, tada je on pobjednik.

Osvajanje zastave

Djeca su podijeljena u dvije grupe, u crvene i plave, koje su jednako brojne. Svaka grupa ima svoju zastavu. Obje se grupe udalje u protivnom smjeru jedna od druge na 250—300 metara na šumovitom ili grmljem pokrivenom zemljištu. Zastavu zabode svaka grupa zasebno. To je njihov »logor«. Igrači jedne grupe ne znaju, gdje se nalazi zastava druge grupe, a obje grupe nastoje krišom doći do zastave protivnika. Oni će se raštrkano šuljati kroz grmlje nastojeći, da ih protivnik ne opazi. Ako član »crvenih« opazi »plavoga«, vikne ga po imenu (njegov broj) ili mu otme maramu. Tada taj ispada iz igre i mora se tiho udaljiti na mjesto odmora ne narušavajući tajnost igre.

Pobjeđuje ona grupa, čiji igrač prvi stigne do protivničke zastave neopažen.

Od zastave svoje grupe straža je udaljena 20 m i kreće se u toj udaljenosti oko zastave. Straža ne može biti izbačena iz igre. Igrači se mogu maskirati i služe se prirodnim zaklonima.

Vođa igre objavljuje pobjednika i svršetak igre. On stoji kod jedne zastave, a njegov pomoćnik kod druge.

Gdje je rubac?

Na štap je postavljen rubac. Igrači su udaljeni 20 m od štapa. Jednom od igrača zavežu se oči čistom maramicom, i on mora pronaći rubac. Na znak vođe igrač krene prema štapu u namjeri, da skine rubac. Kreće se ispruženim rukama, da se ne spotakne. Prije nego mu se zavežu oči, igrač pogleda prema štapu i odmjeri daljinu i smjer, u kojem se mora kretati. Ako u određenom vremenu ne nađe rubac i štap, gubi igru.

Tko bolje opaža?

Na ravnu mjestu pomeću se na rubac sitni predmeti: razna dugmad, olovke, gume, razni cvjetovi, razni listovi, grančica, nož i t. d. Sve se to pokrije drugim rupcem. Oko rupca je grupa djece. Vođa igre otkrije hrpu. Na njegov znak svi imaju pravo gledati predmete 5—10 sekundi i zapamtiti, što se sve na hrpi nalazi. Vođa igre opet pokrije stvari rupčićem. Svi zapišu u bilježnicu, što su zapazili. Tko je više predmeta opazio, taj je pobjednik.

Lanac riječi

Igrači sjede uokrug. Prvi igrač kaže jednu dvosložnu riječ. Drugi mora kazati drugu riječ, koja počinje zadnjim slogom riječi, koju je izrekao prijašnji igrač. Na pr.: prozor — zora — radost i t. d.

Može se igrati i ovako: Prvi igrač kaže jednu riječ. Svi ostali moraju reći riječ, koja počinje istim slovom, na pr. junak, jutro, juha, jako, jarak i t. d. Ili ovako: Prvi kaže jednu riječ, a ostali moraju naći riječ, koja se sa ovom sriče: junak, kutak, plitak i t. d.

Telefon

Igrači sjede uokrug ili u vrsti jedan do drugoga. Vođa igre šapne u uho igraču do sebe rečenicu, koju ovaj šapne slijedećem, tako da ga ostali ne čuju. Nikada se ne smije jednom igraču šapnuti dva puta. Zadnji glasno vikne ono, što mu je pretposljednji igrač šapnuo. Smijeh nastane često zbog posve iskrivljene rečenice. Igra se dalje, no s tim, da je svaki put drugi igrač onaj, koji »telefonira«, t. j. koji prvi daje rečenicu u »telefon«.

Igra se može izvesti u obliku natjecanja između dviju grupa, da se vidi, tko će prije i pravilnije telefonirati.

Izgubljeni ključ

Rukovodilac izleta uzme neki predmet (ključ, komadić krede, gumu, olovku i t. d.). Svi se udalje do određenoga mjesta. U međuvremenu rukovodilac negdje sakrije taj predmet i djeci da znak, da se vrate. Svi sada traže »izgubljeni ključ«. Kada netko od djece spazi predmet, koji se traži, priđe neopazice vodniku i tiho mu kaže, gdje se taj predmet nalazi. Ako je zaista pronašao predmet, vodnik mu kimne glavom, a igrač nastavi sa traženjem, da ostali ne opaze, da je stvar pronađena.

Igra se odvija prema ugovorenom vremenu 5—10 minuta. Svaki misli, da je on prvi pronašao predmet. Nakon ugovorenog vremena vodnik uzme predmet i objavi red, kojim su djeca javljala, da su pronašla predmet.

Prste sebi

Djeca sjede uokrug i drže uže svezano u krug. U sredini je igrač, koji nastoji udariti po prstima nekoga od igrača, koji drži uže. Ovaj brzo odmakne ruke od užeta. Uspije li onome, koji udara, da to uradi, tada se zamjenjuju uloge. Ako ne, on i dalje nastoji da nekoga udari.

Krokodil

Za igru je potreban veći broj štapića (kamenčića) i punjene loptice.

Pioniri polože svoje kape u red u razmaku od jednoga koraka. Ispred reda na 10 koraka povuče se crta. Svi pioniri stanu iza svojih kapa, a jedan sa crte baca punjenu lopticu u kape. Svaki put, kad loptica padne u neku kapu, vlasnik kape zgrabi lopticu i poviče »stoj« ostalim pionirima, koji su se razbježali. Na njegov povik svi stanu, a on ih

gađa. Onome, koga pogodi, u kapu se stavlja »krokodil«, i u slijedećoj igri on baca loptu. Ako promaši, »krokodil« se ponovo stavlja u njegovu kapu, i on i dalje baca.

Glava i rep

Igra 7—8 djece.

Djeca su u redu, i svaki objema rukama drži igrača pred sobom oko pasa. Prvi je »glava«, a zadnji je »rep«. Prvi nastoji da uhvati »rep«, a »trup« i »rep« se izmiču. Uspije li to »glavi«, tada drugi po redu postaje »glava«, a dosadašnja »glava« postaje »rep«. U toku igre igrači se smjenjuju i onda, ako »glava« ne uspije uhvatiti »rep«.

Zakopano blago

U staro je vrijeme neki gusar zakopao blago u šumi. Treba ga pronaći. O tome postoji tajni zapis, i u njemu je označeno skrovište blaga. Rukovodilac izleta napiše taj »tajanstveni zapis« u više varijanata, već prema zemljištu za svaku grupu drugačije. Prije toga sakrio je pod nekim drvetom, na grmu ili na panju »blago«, t. j. vrećicu s bombonima, voćem ili nečim sličnim. Zapis može biti na pr. ovakav:

»Idi od lugarnice 50 koraka na sjever do velikog bora. Odatle okreni na sjeverozapad do zaletišta skakaonice. Od skakaonice idi na jugozapad do prijevoza, a tada kreni na jugoistok u luku od 100 m do križanja cesta. Odatle idi na jug 80 metara do stare bukve. Pod bukvom kopaj u krugu od 6 m i tu ćeš naći blago.«

Djeca u grupama ili u većim razmacima jedan za drugim polaze uz pomoć busole od jednog označenog mjesta do drugoga. Igrači mogu radi kontrole na polaznim stanicama ostavljati tragove, na pr. označene papiriće.

Pri povratku sa »blagom« treba proći opasno područje. Tu su otmičari djeca u zasjedi, koji čekaju prolaznike sa »blagom«. Ovi pak nastoje kradom i skrivajući se kroz žbunje proći opasno područje i donijeti »blago« kući. Otmičari nastoje pronaći »blago« kod igrača tako, da ih savladaju, oduzmu pionirske marame i zarobe pionire. Da li će zarobiti i onoga pionira sa »blagom«?

Igračima se bilježe bodovi:

a) za doneseno »blago«	100 bodova
b) za svaki trag na kontrolnoj stanici	2 boda
c) za svaku oduzetu maramu	2 boda

Hajdučka spilja

Dva se igrača neopaženo udalje od grupe s uputama vođe igre i nedaleko u šumi sakriju zastavicu (komadić papira u boji, kapu ili slično), što predstavlja »hajdučku spilju«. Ostali igrači ne znaju niti su opazili, kada i gdje je ta spilja napravljena. Na povik: »Na hajduke« one dvojice, koji su »napravili spilju« i sakrili se nedaleko u grmlju, ostali igrači pođu pažljivo u šumu, da traže »hajdučku spilju«. Bude li koji od igrača udaren od »hajduka« ma gdje po tijelu, mora tiho doći na polazno mjesto, javiti se vođi te nastaviti igru.

Ako je spilja pronađena, »hajduci« su izgubili. Igrači dobivaju:

a) za pronađenu spilju	100 bodova
b) za uhvaćenog igrača	5 bodova

Ako je šuma visoka, bez dovoljno grmlja, zastavica se može sakriti pod lišće, grm ili kamen, ali tako, da se od nje ipak nešto vidi. U toku igre zastavica se ne smije premještati.

Prepad u šumi

Polovina igrača, crveni, odu u šumu i sakriju se, svaki zasebno iza grmlja, drveta i t. d. Svaki od njih ima papirnatu »bombu«, koju je još kod kuće napravio i u koju je stavio kesten ili mali krumpir (ne kamen). Na znak vođe igre druga grupa, plavi, oprezno se kreću po šumi i svaki zasebno u svojem pravcu nastoji otkriti kojega sakritog igrača i javiti njegovo ime (broj, kojega nosi na sebi). Otkriveni se igrač mora spasavati na taj način, da baci na igrača plavih papirnatu »bombu«. Pogodi li ga, tada ovaj ispada iz igre i tiho izlazi iz šume, a crveni igrač dalje se skriva i sudjeluje u igri. Ne pogodi li igrača plavih, crveni igrač ispada iz igre, a plavi nastavlja igru.

Pobjeđuje ona strana, na kojoj je na znak prekida igre ostalo više igrača.

Šuljanje sa brojevima

Svaki je igrač krijući napisao na komad platna ili debljeg papira crnom olovkom ili tušem troznamenkasti broj u veličini od 10—15 cm. Svi se igrači na znak vođe igre sakriju u šumi, koja ima gusto grmlje. Cilj je svakoga igrača, da otkrije i pročita što više brojeva drugih igrača, a svoj broj da sačuva u tajnosti.

Pravila igre: 1. broj se ne smije sakrivati rukama ili kaputom ili drugim predmetima. Jedini način, na koji igrač smije sakriti svoj broj je taj, da se s brojem baci na zemlju ili se pritisne uz stablo. Drugi ga igrač ne smije silom odgurnuti od stabla ili valjati po zemlji.

2. svaki igrač ima olovku i papir, gdje bilježi brojeve, koje opazi u šumi na drugim igračima.

3. igra se prekida na znak vođe igre. Nato svaki igrač brže skine svoj broj, da ga više ne prepoznaju ostali igrači. Na zbornom mjestu svaki čita brojeve, koje je opazio.

4. za svaki tuđi pročitani broj dobivaju se 2 boda. Obratno, gubi se toliko puta po 2 boda, koliko je igrača pročitalo njegov broj.

Tko je najbolji izviđač?

Borba za život

Igrači međusobno zakvače na leđa kaputa ispod okovratnika »resice« od papira u boji duge 25 cm. Na znak vođe igre igrači se razbježe svaki na svoju stranu po šumi i grmlju i počnu se šuljati jedan prema drugome u namjeri, da se neopazice privuku što bliže drugome igraču i otmu mu »resicu«. Igrač, kome to uspije spremi »resicu« u džep i igra dalje. Igrač, kojemu je skinuta »resica«, smije se tiho izvući iz igre i na zbornom mjestu staviti drugu »resicu«, te dalje sudjelovati u igri. (Stra-

ža na zbornom mjestu svjedoči o dolasku na zborno mjesto.) Desi li se, da dva igrača istodobno jedan drugome skinu »resicu«, stavljaju ih ponovo i raziđu se u suprotnim pravcima.

Na znak vođe igre (nakon ugovorenog vremena) prekida se igra. Na zbornom se mjestu prebrajaju trofeji — »resice«. Svaka »resica« nosi 5 bodova. Izgubljena »resica« smanjuje igraču 5 bodova. Tko je pobjednik?

Lovci divljači

U »lovačkim dvorima« nalaze se dva lovca divljači. Svaki ima na glavi šešir, t. j. pionirsku maramu, da se razlikuje od ostalih. Oni polaze u lov na divljač, koja u šumi živi skriveno, jer žele imati što više divljači u svom dvorcu.

Divljač, koju lovac dodirne rukom, mora stati, a lovac držeći je za ruku odvede je u dvorac (polukrug na jednoj strani igrališta). Usput ne smije loviti ostalu divljač, koja mu dođe na put. Pred »dvorcem« je čuvar, koji čuva divljač, da je tko ne oslobodi, jer ostali drugovi mogu uhvaćene osloboditi, ako se kriomice približe dvorcu i uhvate za ruku uhvaćenog suigrača. Pritom ne smiju prestupiti prag dvorca (kružnicu oko dvorca). Taj se igrač izlaže opasnosti, da ga čuvar ne uhvati. Ako ga čuvar uhvati, mora i on poći u dvorac, kao i ostali zarobljenici. Čast je ostati zadnji slobodan. Rukovodilac će prekinuti igru, ako se ona dugo otegne, a ne dođe do rezultata. Tada između slobodnih zvijeri izabire novoga lovca i za svaki dvorac po jednog čuvara.

Tko će se najbliže privući stražaru

Na brežuljku, koji je obrastao grmljem, nalazi se pionirska grupa. Jedan od pionira je stražar kod zastave. Svi su ostali igrači, koji imaju zadatak, da se kradom privuku do stražara i da čekaju čas prestanka igre. Pionirski rukovodilac 15 minuta nakon početka igre objavljuje zviždaljkom, da igra prestaje.

Stražar stoji na vrhu humka ili brežuljka na mjestu, oko kojega ima puno grmlja, kako bi se pionirima omogućilo, da se mogu što bliže prikriveno privući. Stražar može iskoristiti i neko drvo, na koje se može popeti. On mora promatrati okolinu i nastojati da opazi igrača, koji se približuje. Svakome igraču, kojega je opazio pri pomicanju, pripiše točku u svoju bilježnicu.

Ostali igrači, koji su na udaljenosti od 300 do 400 m, na znak rukovodioca zviždaljkom počnu da se približavaju sa svih strana koristeći grmlje, jarke, travu, kamenje, sve što u pravcu kretanja mogu iskoristiti kao zaklon. Približivaju se puzajući četveronoške, potrbuške, kotrljaju se, ali uvijek oprezno, da im se ne vidi nijedan dio tijela. Kada priđu što bliže mogu stražaru, miruju iza kojega grma sve dotle, dok ne čuju zviždaljku rukovodioca, kao znak prestanka igre. Na taj se znak svi dignu, a rukovodilac pionira odredi, koji se od pionira najviše približio, a ujedno ima i najmanji broj točaka zabilježenih u bilježnici stražara. Pobjednik je onaj pionir, koji je uspio da se približi stražaru sa što manje točaka. Točnost opažanja i bilježenje stražara kontrolira rukovodilac, koji se nalazi uz stražara. Nakon završene

igre rukovodilac će poučiti pionire o skrivenom kretanju i korištenju zaklona na putu ukazujući na pogreške, koje su u igri napravljene. Novi stražar postaje onaj pionir, koji je bio pobjednik u prijašnjoj igri.

Napad na logor

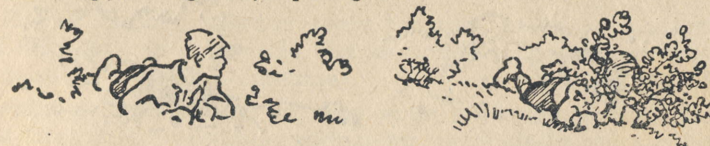
Rukovodilac izleta izabere zgodan brežuljak, koji je obrastao grmljem. Na njemu smjesti logor pionirske grupe. U sredini logora zabodena je odredska zastava. Po vrhovima grmlja omeđe se granice logora pionirskim maramama jedne boje, a prostor odbrane maramama druge boje. Na udaljenosti od deset metara oko logora proteže se prostor odbrane. U tome prostoru nalaze se stražari, koji su jedan od drugoga udaljeni 15 do 20 metara. Njihov je zadatak da promatraju okolinu i paze, da se nitko preko prostora odbrane ne provuče u logor. Međusobno se mogu znacima dogovarati, ali ne smiju vikati. Ako kojega od protivničkih igrača opaze da se približava logoru, puste ga sve do prostora odbrane, gdje ga uhvate, a tom se prilikom on ne smije otimati i mora predati svoju pionirsku maramu, koja služi stražaru kao dokaz, da ga je uhvatio.

Svi su ostali pioniri istoga ili drugoga odreda napadači i imaju zadatak, da se što skrivenije i neopaženo provuku preko prostora odbrane u logor. Budu li u prostoru odbrane samo dodirnuti rukom stražara, moraju se pokoriti i predati mu svoju pionirsku maramu, a zatim tiho i skriveno poći do pionirske zastave u logoru, gdje ne smiju nikakvim znacima davati upute za kretanje ostalim igračima niti smetati stražare u prostoru odbrane. Rukovodilac pionira promatra kretanje i na kraju donosi ocjenu rada s potrebnim uputama. On određuje, koja je strana pobijedila. Branioci su pobijedili, ako uspiju uhvatiti više od polovice napadača u prostoru odbrane, a napadači, ako uspiju prodrijeti u prostor odbrane s jednim igračem više od polovice svojih igrača.

Skriveno kretanje kod igara na izletima

Odakle možeš biti opažen? Iz zraka, sa drveta i sa zemlje. Osnovno je pravilo pritom: skrivaj se tako, da te drugi ne vidi, ali da ti sve vidiš. Ne zabodi lice u zemlju, jer pritom ništa ne vidiš. Kako ćeš iskoristiti sve mogućnosti na zemlji, da se sakriješ od pogleda, a da ipak tvoje vidno polje ne bude suženo? Prije svega pravilno iskoristiti sve predmete, na koje naiđeš na zemlji pomičući se svome cilju. Kod toga kretanja prema protivniku kreći se puzajući četveronoške ili na trbuhu, a ako je potrebno, valjaj se od zaklona do zaklona, ali pazi, da se ne sakrivaš iza zaklona, gdje već ima mnogo pionira. Protivnik će vas vrlo brzo opaziti.

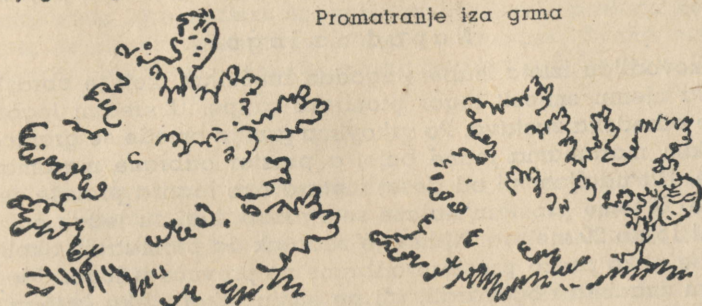
1. Nikada nemoj leći na otvorenom prostoru. Uvuci se u grm, proturi glavu i gledaj ispod grma.



Maskiranje: loše dobro

2. Ne gledaj nikada preko grma, već lijevo ili desno od grma, i to uvijek pri zemlji, ako već ne možeš da se uvučeš u grm zbog njegove gustoće.

Promatranje iza grma



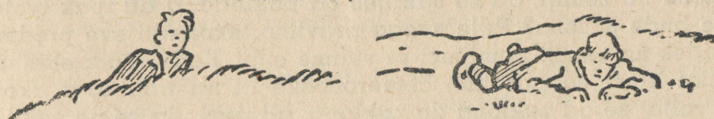
loše dobro

3. Koristi se sjenom drveta. Nemoj leći nikada na osvijetljenom mjestu.

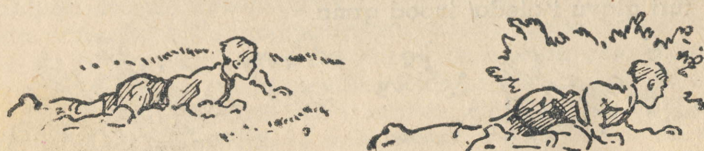


4. Sakrij se uvijek ispod grana koje prave debelu sjenu, jer si time zaklonjen od pogleda i možeš čak i stajati.
5. Kada gledaš u daljinu i tražiš protivničkog igrača, ne podiži se suviše iz zaklona, već polegni u travu tako, da iza tebe ostaje grmić ili viša trava.

Promatranje i kretanje



loše dobro



dobro još bolje

6. Ako prostor nema u blizini grmlje te si primoran leći na otvoreno zemljište, nakidaj granja, stavi ga pred sebe i kreći se vrlo polagano, da protivnik ne opazi grm, koji je izrastao tamo, gdje ga dosad nije bilo. Izaberi takve grančice, koje se slažu s okolinom, jer ćeš inače lako pasti u oči. Ne možeš se na pr. sakriti iza borovih grančica, koje si donio iz neke druge šume, ako na tom prostoru uopće nema borova.
7. Kod hodanja između grmlja maskiraj se tako, da zabodeš grančice u džepove ili iza pojasa, a iza kape stavi manje grančice ili travu i kreći se dalje vrlo oprezno.
8. Upadljivu odjeću, kao na pr. bijelu košulju, crvenu ili žutu maramu i t. d. skini, jer se to još izdaleka vidi.
9. Logor zaštiti od pogleda tako, da izabereš okolinu, koja ga zaštićuje, ili na šatore stavi zelene grančice.
10. Penješ li se na drvo, penji se sa suprotne strane od protivnika, da te ne primijeti kod penjanja.

Igre na vodi

Kupanje je omiljela zabava pionira i pionirki, zato ga treba primijeniti uvijek, kada se pruža mogućnost. Za vrijeme ljetnih dana pioniri se mogu osvježiti u toploj vodi mora, potoka ili rijeka, no treba da budemo vrlo oprezni i da zapamtimo:

1) kupati se treba tek nakon što su se pioniri ohladili,
2) voda mora biti čista i zdrava,
3) pristup u vodu treba da je blag i pješčan,
4) mjesto mora biti plitko. Čuvaj se naglih prijelaza obale u velike dubljine,
5) dobra su mjesta za kupanje rukavi potoka i rijeka. Čuvaj se brzica,
6) ispitaj dno, da nema stijena i podvodnih klada,
7) odredi osiguranje za vrijeme kupanja: najbolji plivači treba svuda naokolo da paze na neplivače. Treba da su pripremne i veće motke za spasavanje,
8) zabrani rvanje jačih i nestašnijih sa slabijima i plašljivijima, kao i njihovo zaronjavanje,
9) kupati se treba u mlakoj vodi i ograničeno vrijeme, (opasnost od prehlade). Djecu uputi na sunce u pravo vrijeme,
10) na vjetru se djeca moraju ogrnuti,
11) rukovodilac mora biti stalno na oprezu, kada se pioniri kupaju.

Prskanje

Dubljina je vode do pasa.

Pioniri imaju u rukama svoje limene lončiće od konzervi. Njih su sami napravili za piće vode. Svi se podijele na dvije strane, na »crvene i plave« — »šarane i delfine«.

Jedni prskaju druge do mile volje i na sve načine. Zabranjen je svaki lični dodir. »Paljba« vodom na neprijatelja mora prisiliti protivnika na uzmicanje. Na znak rukovodioca igra prestaje.

Ribari i ribe

Igra se održava u plitkoj vodi do koljena ili do pasa. Na obali je napravljena »ribarska koliba« (grm, krug i t. d.). Ždrijebom su izabrana dva ribara. Oni ostaju u »ribarskoj kolibi«, dok ostala djeca idu u vodu. Ribari zatim ulaze u vodu držeći se za ruke i love ribu. Uhvaćena riba postaje također ribar i uhvati se za ruku jednoga od ribara, koji ne smiju puštati ruke, dok love ribu. Na taj je način broj ribara sve veći, a riba sve manji. Tko će ostati »zlatna ribica« na kraju igre, kada se da znak za prekid?

Ribe ne smiju bježati na obalu, inače se smatraju ulovljenim i ne smiju više u igru, dok se igra ne završi.

Brojanje prstiju

Igra se u bistroj vodi do pasa.

Dva po dva djeteta zarone glave otvorenih očiju. Jedan od njih pokazuje pod vodom jedan, dva ili više prstiju. Kad se usprave, onaj drugi igrač govori, koliko je prstiju vidio. Tada zamijene uloge.

Minolovci

Djeca se podijele u dvije grupe. Svaka je postrojena kod svoje zastave, i svako dijete ima svoj štapić 5—10 cm dugačak. Na jedan kraj štapića konopcem se pričvrsti kamenčić. Na znak vođe igre svi potrče u vodu, raširc se i polože »mine« u svoje polje. Na drugi znak svi stanu uz zastavu protivničke momčadi. Ponovni znak je znak za vađenje protivničkih »mina«. Svaka grupa ulazi u vodu u protivničko polje i traži »mine«. Kako koji pronađe »minu«, trči s njom do svoje zastave i tamo je položi, a zatim ponovo polazi u vodu, da traži druge »mine«.

Tko će više »mina« izvaditi u određenom vremenu? Koja će momčad biti pobjednik?

Čija je lopta

Voda je do pasa.

Dvije jednake grupe pionira svrstane su na obali ispred svoje zastave. Pioniri se odbroje od 1 dalje tako, da svaki pionir ima svoj broj. Vođa igre ima loptu ili neki »plovak«. On baci loptu u vodu i zovne jedan broj. Iz svake momčadi istrči prozvani broj i pođe u vodu, da uzme loptu. Kojemu to uspije, nosi je svojoj momčadi. Njegovoj se grupi računa 1 bod. Igra se dalje nastavlja. Pobjednik je ona momčad, koja ima više bodova.

Jedna je od zabava i plivanje na leđima do cilja s novinama u ruci, a da se novine ne smoče. Svaki, kojemu to uspije, dobiva 2 boda. Bodovi se računaju njegovoj grupi.

Rukomet

Igra se u vodi do pasa. Dvije momčadi (plavi i crveni) igraju rukomet. Dodavajući loptu teže da je protjeraju kroz vratnice protivničke momčadi.

Zabranjeno je otimanje lopte iz ruku.

Skokovi u vodu

Skokovi mogu biti:

a) na noge sa brvna ili balvana u vodi,

b) oponašajući vođu. Svaki mora skočiti onako, kako je skočio vođa.

Među skokove spadaju i:

c) bacanje šarana. Igrači su u vodi do pasa u dvije vrste i drže se za ruke ukršteno sa suprotnim igračima. Jedan od igrača legne na tako ukrštene ruke igrača, koji ga ljuljanjem bacaju naprijed i na kraju naglavce u vodu.

d) ronjenje između nogu. Svi su igrači u dva reda. Prvi red je od drugoga udaljen 3 metra. Prvi red stoji raširenih nogu. Na dani znak drugi red zaroni i prođe kroz noge prvoga reda i opet stane ispred njega raširenih nogu. Na drugi znak roni drugi red kroz noge prvoga reda i t. d.

Vučenje lađa

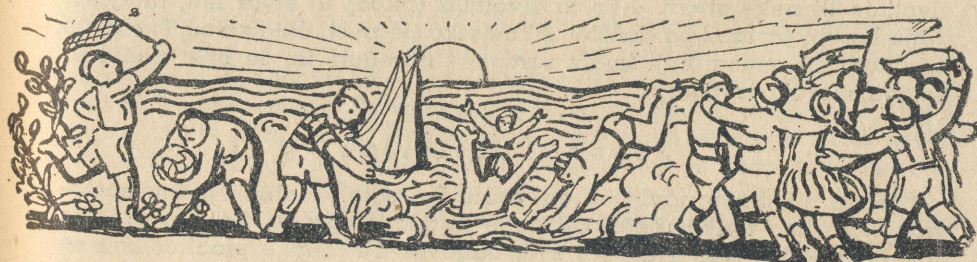
Red pionira uhvati ispod pazuha pionire, koji leže na leđima, i hodajući natraške po plitkoj vodi vuku ih, dok oni lupaju nogama.

Vučenje ribe

Na jednom kraju plićaka je jedan red pionira, a na drugome drugi. Svaki pionir iz prvoga reda ima dugo tanko uže i drži ga za jedan kraj, a drugi kraj drži pionir iz drugoga reda sa druge strane (bazena) plićaka. Na znak vođe pioniri vuku svoje drugove, koji lebde na vodi i udaraju nogama.

Skakanje delfina

Red pionira je u plićaku. Svaki pionir ima obruč (od loze, vrbe i slično) u ruci i drži ga tako, da donji rub dodiruje vodu. Drugi je red pionira udaljen od njih 4—5 metara. Na dani znak oni se zalete i skoče plovnim skokom kroz obruč naglavce u vodu. Nakon toga uloge se izmijene.



Konjica u vodi

Voda treba da je do pasa, a dno pješčano.

Igrači se podijele u dvije momčadi jednako jake, u plave i crvene. Dva igrača zajedno čine par, u kome jahač neka bude lakši, a »konj« jači pionir. Igrači, koji nose jahače, zarone u vodu, čučnu, proture glavu kroz raširene noge jahača i izrone s njima iz vode. Jahači sjede na ramenima »konja« i prekriže noge na njihovim leđima, da bi bili sigurniji.

Sada počinje bitka. Na dani znak konjanici crvenih i plavih krenu jedni prema drugima i nastoje oboriti konjanika suprotne momčadi. Oboreni konjanici dalje ne sudjeluju u borbi. Pobjednik je ona konjica, koja ima više konjanika nakon svršetka igre, koja traje ugovoreno vrijeme. Jahači i »konji« poslije izmijene uloge.

Podvodni tunel

Grupa djece (5—6) stoji jedno za drugim raširenih nogu i s položenim rukama na rame igraču pred sobom. Jedan izvan reda zaroni iza reda i roni kroz raširene noge djece, dok ne iziđe iz vode ispred prvoga djeteta. On sada stane na čelo reda, a posljednji roni na isti način i t. d.

Može se izvesti štafetno natjecanje na taj način, da posljednji počinje roniti, kada prvi izroni.

Igra u vlaku

Vozeći se vlakom pioniri odrede predmete, koje će opažati između dviju ili više stanica, na pr. čovjeka, dijete, ženu, ptice. Pobjeđuje onaj, koji je više opazio. Jedan gleda s jedne, a drugi sa druge strane vlaka. Kad koji opazi ugovoreni predmet, jedan vikne »bum«, a drugi »tras«, kao znak, da je opazio ugovoreni predmet.

Leti, leti

Djeca sjede uokrug i drže na koljenima daščicu, knjigu ili neki drugi ravan predmet. U sredini sjedi jedan od igrača, koji se zove »izvikivač«. Sva djeca lupaju kažiprstima po daščici, a »izvikivač« stalno govori: »leti, leti, leti...« Od vremena do vremena uzvikne ime ptice, životinje ili neke stvari. Ako ta životinja (ptica) ili stvar leti, tada svi dalje lupaju prstima po daščici. Ako netko pogreši, daje zalog. Na kraju igre sudi se onima, koji imaju zaloge, i određuje im se neki zadatak, kojega moraju izvršiti.

Pogoditi poslovicu

Jedno od djece udalji se od voda. Svi ostali izaberu jednu poslovicu, koja ima toliko riječi, koliko je igrača, i odrede, koju će riječ iz poslovice koji pionir staviti u svoj odgovor na pitanje pionira, koji se udaljio.

Nakon toga zovne se »pogađač«, koji svakom pioniru postavlja po jedno pitanje. Ovaj mu odgovara tako, da u odgovor umetne riječ iz poslovice. Igrač, kod kojega pogađač pogodi poslovicu, postaje novi »pogađač«, a prvi se oslobađa.

Tko zviždi?

Djeca sjede uokrug. Jedan je igrač u sredini i nastoji pronaći zviždaljku, koja kruži iz ruke u ruku među ostalom djecom i s kojom jedno od njih zazviždi onda, kada to ne opazi igrač u sredini.

Zviždaljka može biti na konopcu, kojega svi drže i po kojem se sve ruke pomiču desno i lijevo i tako krijući prebacuju zviždaljku iz ruke u ruku. Još će biti šaljivije, ako se srednjem igraču neopaženo pribadačom objesi zviždaljka na leđa i ako se zazviždi onda, kada on to ne očekuje.

Pogoditi šum

U sredini među djecom je jedan sa zavezanim očima. Ostali oko njega jedan za drugim prouzrokuju razne šumove, na pr. lome drvo, pale šibicu o kutiju, sipaju vodu iz boce, udaraju po staklu i t. d. Srednji mora pogoditi šumove. Pogodi li tri, oslobađa se, i onaj, kod kojega je pogodio proizvedeni šum, zamjenjuje ga.

Rušenje kapa

Igrača ima 6—8

U sredini kruga napravi se hrpa kapa (šešira ili 4—5 trupaca). Sva se djeca uhvate u kolo oko kapa, koje su jedna na drugoj. Igrači nastoje povući ma kojega preko kapa (ili razmještenih trupaca) u namjeri, da sruši kape. On ih smije preskočiti i tako se spasiti. Ako poruši kape, tada mora kroz »šiblje«. »Šiblje« se postavi na slijedeći način: svi se igrači postave u dvije nasuprotne vrste, međusobno se razmaknu toliko, da mogu zamahnuti rukom. Igrač, koji je srušio kape (trupce), stoji u produženju vrsta i zaleti se između obaju redova na drugu stranu. Igrači u vrstama, »šiblje«, nastoje da ga udare po hlačama, dok on trči ispred njih. Igra se dalje nastavlja na isti način.

»Mačka i miš (za djevojčice)

Igrači se postave u više krugova sa 4 igrača. U sredini svakoga kruga je miš. Krugovi su razmješteni bez reda po igralištu nedaleko jedan od drugoga. Izvan krugova nalaze se »miš« i »mačka«. »Mačka« nastoji uloviti »miša«. On se spasava na taj način, da pobjegne u »mišju rupu«, t. j. u jedan krug. Čim je ušao u koji krug, iz kruga mora pobjeći »miš«, koji je dosad bio u »rupi«. »Miš«, koji je ušao, zamijeni se s jednim od igrača iz kruga, koji postaje »miš«. U krugu se nikada ne smiju naći dva »miša«. Ako se nađu dva »miša« u krugu, tada »mačka« ima pravo ući u krug i jednoga uhvatiti. Uhvati li »mačka« »miša«, tada zamijene uloge, i igra se nastavlja.

Mijenjati gnijezdo

Na tlu naokolo igrališta napravljeni su krugovi od granja, lišća ili prutića. Svaki je krug gnijezdo jednog jata ptica, na pr. golubova, slavuja, lastavica, ševa i t. d. U sredini igrališta je ptičar, koji nastoji uhvatiti koju pticu, dok jata prelijetaju iz gnijezda u gnijezdo. Lovac-ptičar ima zviždaljku. Kada da znak zviždaljkom, sva jata moraju izmijeniti gnijezda u slobodnom smjeru prema dogovoru pojedinih jata. No u svakom gnijezdu smiju biti samo ptice istoga jata. Zalutala ptica mora tražiti svoje gnijezdo i tako se izlaže opasnosti, da je ptičar uhvati.

Uhvati li je ptičar, tada zamijene uloge, a ptičar uvijek prima ime ptice prema jatu, kome je ona pripadala.

Gdje je moj par? (djevojčice)

Svi su igrači podijeljeni u dvije grupe. Stoje u dva kruga tako, da igrači unutarnjeg kruga gledaju u lice igrača vanjskog kruga. Svaki igrač unutarnjeg kruga zapamti, tko mu je par iz vanjskog kruga.

Jedan je igrač bez para. Taj je u sredini kruga. Na njegov znak zviždaljkom (pljeskom rukama) oba kola se okreću u suprotnim pravcima trčeći. Na drugi znak zviždaljkom igrači vanjskoga kruga razbježe se po igralištu, a igrači unutarnjeg kruga nastoje naći svoj par. Igrač iz sredine ima također pravo uhvatiti jednoga igrača i s njim pravi novi par, a novi igrač bez para ide u sredinu kruga.



Žabac klapac, tko je moj drug? (djevojčice)

Djeca stanu dvoje po dvoje, par iza para, i drže se za ruke. Na 2—3 metra ispred prvoga para nalazi se igrač bez para. On digne ruke i pljesne govoreći: »Žabac, klapac, tko je moj drug?« Zadnji par pusti ruke i trči naprijed, svaki igrač sa svoje strane, nastojeći da se opet ispred svih ostalih nađu i uhvate za ruke. Igrač, koji je pljesnuo, nastoji ma koga od te dvojice uhvatiti. Uspije li mu to, tada s njim čini par, koji stane ispre ostalih, a novi igrač počinje igru. Ne uspije li mu to, par, koji se ponovo našao skupa, stane pred ostale parove, a igra se dalje nastavlja sa starim »žapcem«.

Palićenje

Igra 6—8 igrača.

U većem krugu na razmaku od 2—3 metra naprave se rupe u zemlji. U sredini kruga je jedna veća rupa. Svaki igrač ima »palu« — štap

dug jedan metar, kojega zabode u svoju rupu. U sredini je igrač, koji se izabere ždrijebom. On ima malu punjenu lopticu i svoju »palu«.

Početak igre: igrač u sredini baci lopticu u zrak i nastoji je odbaciti dalje od kruga udarcem »pale«, koju drži objema rukama, a zatim potiskuje loptu palom prema rupi u sredini kruga. U tome ga sprečavaju svi igrači nastojeći svojom palom odbiti lopticu što dalje, tako da igrač iz sredine mora gurati lopticu iz što veće daljine. Dok oni sprečavaju guranje lopte u sredinu, moraju paziti, da u njihovu rupu ne stavi palu igrač iz sredine. Spasavaju se na taj način, da loptu odbiju i brže stavljaju slobodni kraj svoje pale u svoju rupu u zemlji. Uspije li igraču iz sredine staviti palu u ma koju rupu u zemlji, tada igrač, koji je ostao bez svojega mjesta, tjera dalje lopticu prema srednjoj rupi u krugu.

Uspije li mu, da lopticu dogura u rupu u sredini kruga, tada vikne: »Mijenjaj«. Svi igrači moraju mijenjati rupe, a on nastoji u tom času svojom palom zauzeti koju od njih. Igra se nastavlja dalje iz sredine kruga s novim igračem ili starim, kojemu nije uspjelo zauzeti rupu od suigrača.

Lovac na divljač

Jedan od igrača je izabran za »lovca«, koji se od ostalih razlikuje po tome, što nosi kapu ili traku u boji preko tijela. Ostali su divljač: zečevi, srne i t. d. Lovac pokušava pogoditi loptom nekoga od igrača, a pogođeni također dobiva znak »lovca«. Vrijedi samo direktan pogodak. Pogođeni postaju pomagači lovca i dobacuju mu loptu. On jedini ima pravo gađati. U slijedećoj igri postaje lovac onaj igrač, koji je posljednji ostao slobodan.

Borba lovaca i vukova

Polovina igrača su »lovci« i dobiju znak raspoznavanja, a druga polovina su »vukovi«. »Lovci« dobacuju loptu i nastoje pogoditi kojega »vuka«. S loptom se ne smije trčati, a gađa se sa mjesta, gdje je lopta podignuta. Pogođeni ispada iz igre ili mora sjesti. Kada su svi »vukovi« pobijeni, zamijene se uloge.

Svaki svoje (igraju i djevojčice)

Igrači su podijeljeni u momčad (lastavice, orlovi, slavuji i t. d.), s jednakim brojem igrača i stoje jedan za drugim. Redari su udaljeni jedni od drugih 3 m. Prvi čelni u redu su na polaznoj crti. Ispred svakoga reda na 20 metara je štap zaboden u zemlju sa krugom oko njega. Na znak vođe potrče prvi svakoga reda i stanu u krug. U krugu skinu pionirsku maramu sa vrata, kapu, vestu (ili kaput) i ostave na gomilu. Vrate se do slijedećeg igrača u svojem redu, kojega udare po ramenu, kao znak za polazak, a sami stanu na začelje svoga reda.

Tko će prije završiti skidanje?

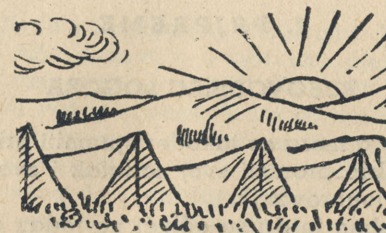
Kada su završili skidanje, i određen je pobjednik, igra se ponovi tako, da svaki trči ponovo i tamo se oblači. Iz kruga smije ići tek onda, kada je obukao svoje stvari.

Napad loptom na »grad«

Na većem slobodnom zemljištu nacrta se krug 2—3 m promjera. Unutar »grada« naokolo zabode se 5—10 palica. Izvan kruga nalaze se čuvari grada (njih 4—5—6) s palicama dugim 1 m. Malo podalje nalazi se grupa drugova (njih 10—20) također sa palicama i nastoje udarcima palica utjerati loptu u grad ili je kroz grad protjerati. I čuvari i napadači smiju gurati, udarati ili odbijati loptu samo palicama. Uspije li napadačima loptu protjerati kroz odbranu, pobijedili su oni, i nastupa novi čuvar, koji dolazi na mjesto onoga, kojemu je lopta prošla s desne strane. Čuvar postaje onaj igrač, koji je loptu utjerao u grad. Čuvari se kreću u prostoru od 1 m izvan kruga. Pobjednik u cijeloj igri je onaj čuvar, koji najdulje brani grad.

Nemate li palica, možete igrati tako, da loptu gurate nogom, no u krug branilaca ne smijete prestupiti.





LOGOROVANJE

Logorovanje je produžen izlet te pruža veće mogućnosti vedrog i zabavnog života i zanimljivosti za pionire. Ono mora biti temeljitije pripremljeno od izleta. Priprema se vrši također u dva smjera: jedan je psihička priprema i obuka pionira u vještinama za logorski život, a drugi materijalna priprema, t. j. osiguranje materijalnih uslova života u logoru.

Pionirski će rukovodilac već prije u toku zime početi sa spremanjem pionira za logorovanje, složit će grupu, izabrati omladince, koji će poći s njim (ako je grupa veća) kao pomoćnici, predvidjet će poduzetne i okretne pionire, dobre drugove, za štab logora i rukovodstvo grupe (voda, čete).

U toku zime i proljeća treba održavati redovne nedjeljne sastanke, na kojima će se vršiti obuka umijeća nužnih za logorovanje osim onih, koja su navedena kod izleta, kao što su: čitanje karata, orijentacija, izabiranje i izrada skica, izrada logorske spreme i namještaja od drveta u malomu, upoznavanje sa svojstvima kraja, u koji se dolazi, s njegovim raslinstvom, zemljištem i životinjama, pouka u pravljenju zbirki kukaca, bilja i t. d.

Logorovanje je poseban način života u prirodi. Osim odmora i zabava pioniri tu treba da steknu korisne životne navike i iskustva, da razviju pozitivne crte karaktera i upute se u istraživanje prirode i njenih bogatih raznolikosti. Tu treba da se upoznaju i s našom povijesti i književnosti, te primjenom tehnike, a kasnije i vojničkim vještinama.

Skupni život u logoru traži, da mu svaki pojedinac daje sebe, svoje srce i svoje znanje. Svatko pridonosi, što više može, da logorovanje bude ugodan i veseo život u prirodi. Ne smije biti članova logora, koji samo gledaju, dok drugi rade, ili onih, koji samo kritiziraju. Skupni život traži od svakog pojedinca, da radi i da stvara, i to sa ljubavlju, veseljem i dobrom voljom.

U poslu kod podizanja šatora, pa i cijelog logora, treba da vlada ozbiljnost. Šator mora biti dobro postavljen, a oko njega sve uređeno. Treba da izgleda kao mala uređena kućica. Loše postavljen, slabo zategnut, ili šator bez jaraka za kišu pokazuje nesposobnost i aljkavost graditelja. Logor, kao i svaki pojedini šator, mora biti tako uređen, da može podnijeti svako vrijeme, vjetar, buru i kišu, kao i svaku kritiku. Logorovanje će tako biti škola ne samo tijela, već i volje i duha.

1. PRIPREME

RUKOVODILAC LOGORA

Rukovodilac logora mora se također spremiti prije polaska na logorovanje. On mora dobro proučiti svoj zadatak i sve pojedinosti od polaska do povratka s logorovanja.

Prije svega potrebno je da se odluči na jedan od oblika logorovanja; da li će to biti pomičan, kratak ili stalan logor.

Prema dužini logorovanja logor može biti: 1. kratak, koji traje jednu ili dvije prospavane noći pod šatorom; 2. stalan, koji traje više noći pod šatorom i 3) pokretan, koji se često podiže i ruši, radi seljenja na drugo mjesto. To je vrlo naporan i težak način logorovanja i traži mnogo iskustva i odlučnosti, da se svladaju mnoge neprilike i prepreke.

Kada se odlučio na jedan od ta tri načina logorovanja, izvijestit će o tome pionire i s puno podataka o planu logorovanja oduševiti ih za predstojeće logorovanje. Odmah će napraviti plan njihove pripreme prije polaska. Pripreme će izvesti, kao što je izveo i dosadašnje pripreme za izlete s tim, da će više pažnje posvetiti organizaciji života u logoru za cijelo vrijeme boravka, kako bi logorski život bio stalno veseo i zabavan i pun sadržaja, koji zaokuplja pionire. Materijalna priprema mora biti opsežnija i u tančine provedena (osigurana prehrana, novac, način nabavljanja hrane na mjestu logorovanja, potreba za konačenje i t. d.).

Izbor mjesta treba da se izvrši mnogo prije. Po mogućnosti treba to mjesto obići lično, ako otprije nije poznato.

Kada se već odlučio za mjesto logorovanja, obavijestit će mjesni N. O. o svom dolasku, zatražit će dozvolu za upotrebu zemljišta, drva za kuhinju i logorsku vatru te drvo za jarbol za zastavu. Isto tako zatražit će pomoć za nabavku slame za spavanje, kao i za nabavku hrane i prijevoznog sredstva za pribor do mjesta logorovanja i t. d., a usput će o logorovanju obavijestiti i sve organizacije u mjestu, kao što je to učinio i prije polaska na izlet.

Podatke o zemljištu, koje sam ne može obići, zatražit će od mjesnog NO-a, od mjesnog učitelja, društva »Naša djeca«, omladinaca ili frontovske organizacije, te gimnastičkog ili sportskog društva.

Još dok se vrši obuka pionira za zimskih i proljetnih dana, istodobno treba osigurati i planirati način prevoženja djece i opreme do polazne stanice (kola, kamion), do stanice u mjestu logorovanja (autobus, vlak, lađa) i od stanice do mjesta logorovanja (kola, vlak). Pred sam dolazak treba dovesti slamu na određeno mjesto, gdje će se logorovati, kako bi pioniri još iste večeri, kad dođu, mogli spavati na slami. Rukovodilac mora točno odrediti način povratka kao i način snabdijevanja hranom iz susjednog mjesta. To će najbolje osigurati, ako uspostavi vezu s kojom seljačkom zadrugom preko mjesnog NO-a.

Kada je sve osigurano (mjesto, sredstva za prehranu i stanovanje, novac, prijevozna sredstva i program logorovanja), sazvat će roditelje pionira i sve će im u tančine razjasniti, kako bi bili upućeni u potpunost priprema i sigurnost djece na logorovanju. Njihove savjete treba saslušati u svakom pogledu i nastojati ih primijeniti kod logorovanja. Tako će rukovodilac još više doznati o svojstvima djece, koju vodi na logorovanje, što će mu omogućiti pravilniji postupak prema pojedinom pioniru. To je pogotovu važno s obzirom na djecu, koja prvi put logoruju. Rukovodilac preuzima ulogu i dužnost roditelja, i na njega pada sva briga o zdravlju i odgoju djece. On se mora brinuti u toku logorovanja o njihovoj hrani, o tome da jedu dovoljno, da se primjerno oblače i da se lijepo ponašaju, kako bi se kući vratili s pozitivnim osobinama, zdravi, očeličeni, obogaćeni korisnim znanjima i veseli. U toku logorovanja pazit će da se kod djece razvija inicijativa i druželjublje, osjećaj za kolektiv i zdrava individualnost.

Veselje, zdrav smijeh i radost u pokretu treba razvijati i pomagati svim sredstvima, koja odgojno djeluju, jer će samo tako logorovanje izvršiti svoj utjecaj na djecu i stvoriti kod njih ljubav za zdrav način života u prirodi. Štedljivost je dobra osobina, koju mora posjedovati rukovodilac logora. Bolje je, da se nešto novca nađe pri povratku, nego da se ostane bez ijednog dinara. Putem pri povratku mogu da izniknu neke nepredviđene okolnosti, kojima treba doskočiti (nenadana bolest, potreba za hranom, voćem i t. d.).

Za vrijeme logorovanja treba se brinuti da vlada socijalistički način u radu, stvaranju odluka i zaključaka, dogovaranju i slobodnoj stvaralačkoj kritici u logoru. Poslušnost starijemu je dobrovoljna i razložna, a rukovodilac na taj način postaje stariji drug, a ne gospodar.

Treba paziti na način ophođenja u grupi, te na međusobne odnose pionira. Ako rukovodilac mora biti posrednik u sporovima ili u njima odlučivati, tada treba biti osobito obazriv i ne smije povećavati razmirice, već ih mora izgladiti.

On, zajedno sa štabom logora, rukovodi logorovanjem. Oni se svaki dan sastaju na kraće sastanke, da razmotre izvršeni program i odrede program za sutrašnji dan. To ne mora biti u obliku službenog sastanka, već kao dogovor za vrijeme večere. Dugi sastanci oduzimaju djeci slobodno vrijeme i sputavaju njihovu želju za slobodnim kretanjem.

Iako postoji sanitetski referent — sposobniji pionir ili omladinac — rukovodilac ipak mora znati sve, što je potrebno za prvu pomoć u nesretnim slučajevima, jer on će napokon u tome slučaju donositi mjerodavnu odluku, kad nema liječnika.

On treba da organizira sistem štednih uloga za logorovanje. Na sastanku pionira predložit će, da svaki pionir ulaže novac na svoje ime; iz te će svote pionir platiti troškove za svoje logorovanje, a ako ne pođe na logorovanje, dobiva novac nazad. Novac se položi na štednu knjižicu u banku.

Osim toga rukovodilac mora biti svestrano naobražen. Mora dobro poznavati vrste ruda, bilje, način obrade zemlje, događaje u tome kraju, sve, što bi pionire moglo zanimati na izletu, tako da bi ih mogao u svemu poučiti. On mora dobro poznavati našu narodnu historiju i zemljopis, izgradnju domovine i socijalističkog društva.

On mora biti iskusan u području logorovanja i izleta, kulturan i naobražen, te dobar psiholog i pedagog.

ŠTAB LOGORA

Kada pripreme počnu dobivati konkretnije oblike, kada se zna grupa, koja će poći na izlet, i kada počnu sastanci za izobrazbu, tada će pioniri izabrati načelnika štaba, ekonoma, kuhara, te vodnike vodova i pojedinih grupa.

Štab logora dogovara se o izvođenju programa obuke i rada u logoru, o priredbama, zabavi i igri, o izletima, redu i disciplini u logoru, o problemima hrane i uređenju logora i t. d., i pomaže rukovodiocu u vođenju logora.

Pojedini članovi štaba imaju iste dužnosti, kao i oni na većem izletu s tim, da su ove opsežnije i traju duže vremena, te zbog toga više djeluju na razvoj sposobnosti pionira u vođenju grupe, donošenju odluka i izvršavanju povjerene dužnosti.

OPREMA ZA LOGOROVANJE

Za logorovanje treba ponijeti istu opremu kao za izlete, samo u većoj količini, da bi se pioniri mogli presvlačiti, kada se jedno rublje pere ili kada je mokro od kiše ili znoja.

Od svakog rublja treba ponijeti barem jedan par, a maramica i više. Osim onoga, što je predviđeno za izlet, treba još ponijeti:

1. mali jastučić, 2. pribor za krpanje i šivanje (konac bijeli, crni, igle, dugmeta i škare), 3. sviter (trenerku, pidžamu) i kapu, 4. legitimaciju, 5. ručnu apoteku, nešto loja u limenoj tubi ili kutiji, 6. električnu lampicu, šibice, svijeću, 7. torbicu preko ramena, 8. čuturicu za vodu, 9. nož, čekić, žicu, čavle, lopaticu, 10. kišni kaput, 11. harmoniku.

Na duže logorovanje ponesi i slamaricu. Sve treba staviti u uprtnjaču, kako je to rečeno kod polaska na izlet.

Osim lične opreme treba ponijeti još logorsku opremu i materijal za izgradnju logorskih uređaja.

Logorska oprema:

1. šatori (za četvoricu jedan šator)
2. torba s kolčićima
3. šatorske motkice
4. lopatica
5. fenjer, sjekira i pila
6. 2 konopca od 10 m
7. ambulantna torbica, priručna apoteka
8. 1 kesa sa priborom za popravke (čavli, čekić, kliješta, smotak žice)
9. torbice za brašno, šećer, kašu, grah i t. d. (4—5 komada veličine 30×60 cm)
10. kesice od voštanog platna za meso
11. kutije za pekmez, maslac, mast
12. Kuhinjski pribor: 2 lonca za kuhanje, veličine 10—20 litara, (prema broju polaznika), 2 lonca ili zdjele od 4—5 litara, kuhinjski nož za meso, za kruh i za povrće, krpa za pranje posuđa, 1 boca za ocat, sol u kesici.

13. posuda za nošenje vode za kuhanje.

Sav taj pribor mora se također razdijeliti na jače pionire, tako da svaki nosi nešto, i time ste se oslobodili velike prtljage, koja zadaje mnogo brige.

Ako je to grupa pionirki, tada je bolje, da se taj prtljag spakuje u sanduk, zakuje i pošalje vlakom.

Hranu treba spakovati u vreće i sandučić, te i to poslati vlakom, jer u mjestu logorovanja pioniri će sve istovariti, a do logorišta će odvesti kolima ili prenijeti na konjima. To stavite u svoj proračun izleta.

Nemate li šatora, osigurajte logorovanje onako, kako je to izvršeno kod izleta (koliba, sjenik, pojata).

Hrana

Rukovodilac logorovanja izradit će jelovnik još kod kuće i proračunat će, koliko će mu trebati: 1. masti, 2. brašna za kruh i začin jela, 3. kukuruznog brašna za žgance, 4. šećera za kavu, suhog voća i kompota za kolače (puding), 5. slanine za suhu hranu i kuhanje sa grahom, 6. sira za suhu hranu, 7. jaja, 8. ječmene kaše, 9. krumpira, salate, mrkve, peršuna, kupusa i t. d., 10. tjestenine, 11. soli, 12. graha, 13. mlijeka, 14. kavina nadomjeska.

P i o n i r u p r i p a d a n a d a n:

a) kruha 1/2 kg
b) masti 50 grama
c) šećera 100 grama
d) tjestenine 100 grama
e) krumpira 300 grama
f) graha, graška i t. d. 150 grama
g) mesa 200 grama i t. d.

Provjerite, koliko ćete od potrebne količine hrane moći dobiti u zadruzi obližnjeg mjesta, a koliko morate nositi sa sobom.

Jelovnik mora biti raznovrstan, a jela dosta masna. O tome se posavjetujte s majkom ili kuharicom u nekome restoranu. Djeca vole kompote i slatka jela, a ona su i vrlo hranjiva.

Ovolike količine hrane potrebne su zbog toga, što djeca imaju veću potrebu za jelom, kada su na zraku u planini ili na moru cijeli dan u kretanju, igri i zabavi, a boraviti gladan na logorovanju ne bi bilo djeci ugodno, oslabila bi i željela što prije kući.

PRED POLAZAK NA LOGOROVANJE

Sve je spremno, svi s nestrpljenjem očekuju dan polaska. U sistematskim pripremama veselje pionira dostiglo je već vrhunac. Vrijeme je da se pođe. Karte su za vlak kupljene, hrana otpremljena, slama poručena, mjesni N. O. je obaviješten, novac je izvađen iz banke i dobro

spremljen, roditeljski pismeni pristanak je tu, pioniri su spakovali svoje opreme i one su pregledane. Sutra ujutro je polazak.

Ukrcavanje u vagone treba izvesti onako, kako je rečeno kod izleta, a tako isto i iskrcavanje. Kod izlaženja treba pregledati vagon i police, da nije štogod ostavljeno i zaboravljeno. Vagon treba da pregleda načelnik štaba. Čim iziđu iz vagona, pioniri se bez neke naročite zapovijesti postroje na stanici tako, da ne ometaju promet i da omoguće pregled čete. Kod iskrcavanja robe treba pregledati, da li je sva roba iskrcana.

Poslije iskrcavanja robu utovarite u kola, koja ste još prije pismeno naručili preko mjesnog NO-a ili društva »Naša djeca« u tome mjestu.

Prolazeći kroz mjesto javite se u mjesni N. O., posjetite liječnika, jer ćete ga vjerojatno trebati, javite se društvu »Naša djeca«, a sigurno će vas i od omladine netko dočekati, da vam pomogne kod iskrcavanja.

Kroz mjesto pioniri treba da idu uredno, ne u nekoj krutoj formi, ali ne i kao razbijena vojska. Njihove uprtnjače natovarite na kola, ako je ikako moguće, da bi lakše pješačili, do logorišta.



2. DOLAZAK I POSTAVLJANJE LOGORA

Čim ste stigli, pregledajte mjesto, gdje ćete što postaviti. Sa štabom odredite mjesto za šatore, kuhinju, nužnik, jamu za otpatke, logorsku vatru i zborno mjesto s jarbolom za podizanje zastave.

IZBOR MJESTA ZA ŠATOR I LOGOR

Izbor mjesta ovisi o dužini vremena, koje želimo provesti pod šatorom, o zadaći i načinu logorovanja. Za prolazni boravak pod šatorom ne treba šator utvrđivati, ali treba da bude sve spremno, da se u slučaju nevremena šatori mogu zategnuti i da mogu podnijeti svu nepogodu.

Pri izboru zemljišta mora se paziti na zdravstvene uvjete.

Prije svega treba paziti, da je zemljište takvo, da i poslije kiše ostaje suho ili da se bar brzo suši.

Prema tome kod podizanja logora i šatora treba razlikovati zemljišta:

1. livade s gustom travom. Takvo zemljište uvijek je vlažno i sporo se suši, za logorovanje ne valja;

2. zemljišta od ilovače. Ona ne propuštaju vodu, pa je u logoru uvijek blato. Čuvajte se ovakvog zemljišta, naročito ako želite duže logorovati;

3. zemljišta pokrivena mahovinom. Ona su također vlažna, pa su uzrok raznih oboljenja (upala zglobova, reuma, prehlada i t. d.). Ne logorujte na takvom zemljištu;

4. guste šume. Zbog debele i velike krošnje sunce nikad svojim zracima ne prodire u logor, pa je zemlja uvijek vlažna, a zrak hladan i vlažan. Tražite ivicu šume ili proplanak!

N i k a d a n e g r a d i t e š a t o r: a) pored grmlja ili pod drvetom, jer će vas uznemirivati žabe, gušteri i kukci, koji se svuda uvlače pod šator. Ovakvo logorovanje ne donosi veselja;

b) u koritu potoka ili rijeke ili u jamama. Za kišnog vremena može bujica vode da naleti i odnese šator i sve sa šatorom;

c) na mjestu nezaštićenom od vjetra, oluje i pljuskova, inače će noću biti hladno pod šatorom. Šator ne smije biti otvoren prema vjetru, jer će lako da poleti i past će vam na glavu. Prije podizanja šatora ispitajte odakle dolaze najjači vjetrovi.

D o b r a m j e s t a z a š a t o r j e s u: 1. rubovi šuma i proplanci. Gradite na onoj strani, koja je od jakih vjetrova zaštićena.

2. u velikim šumama čistine, koje su naokolo zaštićene grmljem i manjim drvećem. Pazite da na tim mjestima nema stalne promaje i da je mjesto zaštićeno od gromova. U logoru ne smije da bude drveća višeg od onoga u okolini. Pazite na požar.

3. pjeskovita zemljišta sa slabom travom. Danju se pijesak ugrije i dugo drži toplinu, stoga je noću toplo u šatoru. Pijesak brzo upija vodu, te je u logoru uvijek suho.

4. zemljišta, koja su nagnuta, jer sa njih voda brzo otiče. Ako se šator postavlja na nagibu, tada na donjem kraju treba podići zemljište nasipanjem zemlje ili granjem, ili treba podići nagnutu stranu kreveta na stupiće, da bi krevet bio vodoravan. Inače, ako je nagib previše velik, može se dogoditi, da noću skliznete iz šatora.

Za logor treba izabrati veće područje, da bi se logor mogao dobro smjestiti i da ima dovoljno mjesta za vježbe i igre. Logor u proplancima zaštićen sa svih strana prohodnom šumom zgodno je postavljen, jer ga drveće štiti od vjetrova.

Potreba gorivog drveta traži, da se logor ne smješta daleko od šume.

Voda za piće, kupanje i pranje treba da je što bliže logoru. Ovo je vrlo važan uslov, koji odlučuje kod izbora mjesta za logor. Najbolje je, ako se izvor nalazi uz sam logor. Ako nema izvora, nego se voda za piće uzima iz potoka, onda treba prvo vodu prokuhati, ohladiti, pa zatim piti.

Na požar obratite veliku pažnju. Šuma je narodno dobro, treba je čuvati i njegovati!

Nikada se logor ne smije smjestiti daleko od saobraćajnih sredstava (vlak, autobus, lađa, i t. d.). Pošta, telegraf, liječnik, bolnica i ambulanta moraju biti u blizini logora radi prijenosa, pokreta, nezgoda, te iznenadnih oboljenja, kako bi što brže uspostavili vezu s kućom i što lakše prevezli bolesnika. Pogrešno je, ako se uzme za pravilo: »što je moguće dalje od svijeta i naselja.« To je loše s odgojne strane. Mi ne

izbjegavamo čovjeka, već težimo za slobodnom prirodom, svježim i čistim zrakom, želimo upoznati selo, našeg radnog seljaka i ljepote naše domovine.

ŠTO JOŠ TREBA DA ZNATE

Kada ste pošli na logorovanje, morate znati, da ste pošli u prirodu da podnesete napor i nepogode, da se borite protiv elementa (bure, kiše), da osjetite veličinu bure i da tako postanete čvrsti, tvrdi i otporni, zdravi i opaljeni suncem, sa širokim pogledom u svijet, koji kipti životom oko vas. Pošli ste, da ne tražite udobnosti, koje ste imali kod kuće, da ne oštećujete i ne siječete šumu i drveće, jer to je šteta i to je narodno dobro, a za to se plaća i kazna, da živite prijateljski sa svima, da budete uvijek dobre volje i da ne kritizirate ondje, gdje za to nema razloga, da ne stvarate loše raspoloženje u logoru i da vršite svoje dužnosti savjesno. Netko se mora žrtvovati, jedamput vi, drugi puta će drugi. To traži zajednički život. Seljaka treba poštovati, jer on nije kriv, ako što ne zna, i ako nije upućen. On je taj, koji nas hrani.

Poštujte običaje drugih. Javite se Narodnom odboru, kad stignete na logorovanje, To je znak pažnje starješini općine i to odaje dobar odgoj. Posjetite znamenitosti u okolici. Budite uvijek pažljivi i razboriti, jer priroda ima tajni, koje vi još ne poznajete. Ne poklanjajte svoje povjerenje ma kome, koji naiđe u logor ili njegovu okolinu, jer ima zlih ljudi. Ne budite lakomisleni. Ne zaboravite, da se šator prije smatanja mora osušiti i očistiti od blata i da kod sklapanja pokupite sav pribor. Za vrijeme kiše ne dirajte šator iznutra. Dobro pogledajte šator prije spavanja, zategnite užeta, pregledajte zavezana i zakopčana mjesta, jer ne znate, što noć donosi.

P a z i t e n a v a t r u! — U slučaju oluje treba je utrnuti, da se ne bi zapalila šuma ili logor. Vatru u logoru gasite mirno: travom, udaranjem lopatama, posipanjem zemljom ili svježim lišćem. Slamu, koja gori blizu šatora, gasite vodom, ali uklanjajte što prije šator i sve iz njega. Vatra u šatoru nastaje od pada zapaljene svijeće i fenjera. Opekline mogu biti opasne po život i zato u slučaju vatre prorežite brže ulaz u šator (ne krov) i bježite van. Ne pušite! — Znajte, da je za vrijeme velike kiše i bujice bolji uzdignuti krevet na stupićima od ma kako dubokog jarka. Ne dirajte ose! One znaju biti mirne i snošljive. Ne bojte ih se. One se samo brane, dakle budite mirni i ne napadajte ih. Mrave ne pokušavajte utamaniti. Radije mijenjajte mjesto. Ne nosite oružje u logor. Rukovodilac će se postarati za sigurnost svijul Oružje je opasno za vas i druga, koji je uz vas. — Zmije su rijetka pojava u logoru. Ako je primijetite, budite mirni i ne mičite se. Ona se uvijek brani, a napada samo onda, kad osjeti opasnost. Kad vidi, da u šatoru nema miševa i njene hrane, ona će se sama povući. Izvan šatora pustite je u miru. Morate biti posve sigurni, da ćete je ubiti, pa da se odlučite na to. Bolesniku treba mira! Ne dosađujte mu neprestanim pitanjima i obilaženjem oko njegova šatora. Treba ga odmah otpremiti prvom liječniku. Prijelome kostiju ne namještajte sami i ne pregledajte. Dajte prvu pomoć, pa bolesnika otpremite što prije liječniku. Povredu krvnih sudova ne

dezinficirajte i ne čistite. Ranu čisto povežite, pa tražite liječničku pomoć. Da li ćete obavijestiti roditelje? Učinite po savjetu liječnika.

P s e l u t a l i c e treba nemilosrdno goniti iz logora. Ako ih nahranite jednom, ne ćete ih nikada više otjerati, i pokrast će sve za kratko vrijeme.

B i j e s n i p s i lutaju često oko logora. Poznat ćete ih po tome, što im pjena ide na usta, oči su zakrvavljene, a rep je podvijen između nogu. Rukovodilac neka ih ubije metkom u glavu. Ako u logoru nema oružja, uklanjajte se i obavijestite mještane, oni će psa brzo ubiti. — Na straži ne spavajte! Vi ste čuvar mira i odmora vaših drugova, vi ste njihov čuvar. — Kod odlaska ne ostavljajte zagađeno mjesto, gdje je bio logor. Papir pokupite. Jame i jarke zatrpajte, vatru ugasite i zatrpajte zemljom, slamu bacite u jamu, granje, drva i šiblje skupite na jedno mjesto. Nakon odlaska logorsko mjesto mora ostati čisto. Samo zli ljudi i zvijeri ostavljaju pustoš iza sebe, da ih ljudi poznaju i da ih se boje.

Vi to niste, nemojte raditi kao oni! — Ne pravite uzbunu, ako vam što nestane. Prijavite to bez buke što prije rukovodiocu logora. — Mjesto, gdje vas ubode komarac, namažite što prije amonijakom ili čistim alkoholom.



LOGOR I TOK IZGRADNJE LOGORA

R a s p o r e d š a t o r a u l o g o r u može biti raznovrstan, no uvijek mora biti takav, da logor predstavlja cjelinu, da skupni život ne bude narušen i da je svaki šator organski vezan s ostalima. Nadaleko postavljeni šatori na zasebnim mjestima ne daju jedinstvenu sliku logora, niti se oni, koji pod njima žive, osjećaju kao članovi velike zajednice u logoru. Stvara se osjećaj neovisnosti, »divljeg« života, a logorovanjem se želi postići baš osjećaj za zajednicu, za »skupni« život.

Šatori se postavljaju u krug oko jarbola (stupa) za zastavu u jedan ili dva reda, u četvorinu, ili po raznim mjestima na rubu određenog zemljišta. No ni taj »romantični« raspored ne smije biti previše raširen

i razbacan. U slučaju nepogode ili neprilike svi moraju biti blizu, da se međusobno pomognu. Logor se lakše čuva i brani, ako su šatori na okupu. Izgrađivanje mora ići po planu složnim radom svih ruku.

R a d n e   g r u p e. O broju članova, koji logoruju, ovise pripreme za podizanje i samo podizanje logora. Rukovodilac logora treba da predvidi sve poslove, i prema njihovoj važnosti određuje, koji se radovi imaju prvi svršavati i kojim redom. Svi se članovi logora podijele u grupe s posebnim zadacima, koje oni treba brzo, savjesno i s veseljem da izvrše. Na čelu grupe nalazi se odgovoran vođa grupe. Kad je gotova podjela u grupe i podjela posla, pristupa se radu.

Ako je to grupa veća od 40—50 pionira, tada rukovodilac logora pošalje pionirsku grupu »konačara« jedan dan prije na mjesto, gdje će se podići logor, da pripreme sve, što je za podizanje logora potrebno (drva, kolčiće, slamu) i da počnu radove oko podizanja kuhinje, ostave za hranu, jame za otpatke i nužnika. Podizanje logora vrši se ovim redom:

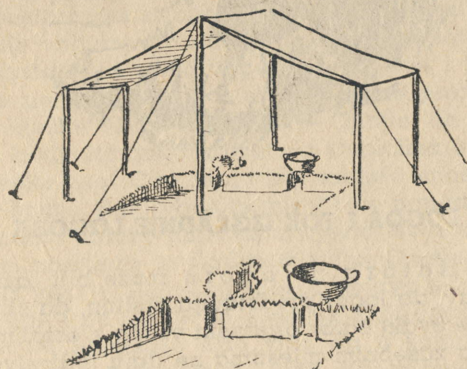
1. N u ž n i k: Treba ga smjestiti daleko od vode za piće, nikako iznad nje, i daleko od logora u pravcu vjetra. Nije uvijek lako naći pogodno mjesto za nužnik, no najbolje je, ako se smjesti u šumi.

Za nužnik treba iskopati dosta duboku jamu sa 60 cm širine. Rubove jame potrebno je ojačati gredom, da se ne bi zemlja rušila (runila). Svaki posjetilac lopatom će baciti nešto zemlje u jamu, a dežurni će radi dezinfekcije svakoga dana baciti u jamu nešto rastopljenog ili klornog kreča. Kada je jama gotovo puna, zatrpa se zemljom.

U dobrom i čistom logoru ne smije se osjetiti zadah iz nužnika. Nužda se ne smije vršiti svuda po šumi.

Slijedeći najvažniji posao je spremanje hrane.

2. K u h i n j a. Nju treba smjestiti dalje od logora i šume (30—40 m), da se tako izbjegne opasnost požara u logoru i šumi. Ako je voda u blizini, kuhinju treba postaviti tako, da se lako može služiti vodom za kuhanje. Voda za piće ne smije biti zagađena otpacima iz kuhinje.



Kuhinja mora biti uvijek čista. Da ne bi bilo blata oko kuhinje, zemlju treba posuti pijeskom ili po njoj naslagati kamenje. Kuhinja i spremište za hranu treba da su natkriveni, pa se onda ne će spremajući rumčak hodati po blatu i kisnuti do kože. Pada li jaka kiša, svi mogu ostati bez ručka, ako kuhinja nije pokrita. Spremište mora imati police. Brašno

se ne meće na pod, krumpir se ne miješa s lukom i suhim voćem. Sve treba da je na svome mjestu. Treba ponijeti dovoljno posuđa i krpa za pranje posuđa. Poslovi se moraju odvijati savjesno i po planu.

O g n j i š t a. Ima raznih tipova ognjišta počev od onih sa dva plosnata kamena do iskopanih u zemlji sa dvije ili više vatara, te onih podignutih na rašlje i stupove. Ognjište treba napraviti tako, da vjetrić puše u vatru ili barem sa strane. Postavite li ognjište tako, da vjetar puše od dimnjaka prema mjestu loženja, nagutat ćete se dima za cijelo vrijeme, dok se jelo kuha. Već prema zemljištu i dužini logorovanja izgradit će se i ognjište. Što je zemlja vlažnija, to je bolje za pravljenje zemlje iznad vatre, t. j. onaj, koji nosi lonac, bude dovoljno debeo, jer će se u protivnom slučaju zemlja odroniti, čim se osuši.

U p u t s t v a   z a   k u h a n j e. G r a h,   s u h e   š l j i v e   i   s u h o   v o ć e treba prije kuhanja držati neko vrijeme u hladnoj vodi. Najbolje je, da se grah dan prije namoči i ostavi u vodi prenoćiti, a ujutro se oko 8 sati metne kuhati.

Za kuhanje je potrebno znati, da se u h l a d n u vodu stavlja: krumpir (kuha se oko 30 minuta), sočivo (leća, kuha se do 40 min.) grah (3—4 sata) i riža (kuha se, dok gornja ljuska ne popuca).

U vruću vodu se stavlja svježe povrće (kupus, kelj, mahune), a kuha se do 30 minuta. U ključalu vodu stavlja se čaj i kafa. Goveđe meso kuha se na jakoj vatri, a soli se prije nego se skine s vatre. Kuha se, dok ne postane mekano.

3. S p r e m i š t e   z a   h r a n u. To može biti poseban šator postavljen u hladovini, ili jama iskopana u zemlji. Nad takvom jamom napravi se krov od šatorskih krila ili od slame. Iznutra se zidovi jame oblože masnim papirom i kamenjem.

4. J a m a   z a   o t p a t k e. Ona se napravi u susjedstvu kuhinje na sjenovitom mjestu. Duboka je 1—2 metra, a isto toliko i široka. Svakog dana treba na otpatke nabacati kreča i zasuti ih zemljom. Jama ne smije biti nikako u blizini pitke vode.

5. M j e s t o   z a   g o r i v a   d r v a. Napravite malo spremište od stupova i natkrijte ga krovom od slame. Sa strane stavite granje, da kiša ne moči drva.

V o d a   z a   p i ć e,   k u h a n j e   i   p r a n j e. Istodobno, dok se uređuju gore navedeni dijelovi logora, izgrađuje se izvor, uređuje se pristup, mjesto za grabljenje vode za kuhanje i mjesto u potoku ili uz izvor za pranje posuđa i t. d. Ako je to gorski potok, tada se mjesto za piće odabere iznad mjesta, gdje se uzima voda za kuhanje i pranje.

S ovim bi bio završen posao pionirskih grupa.

Dok se ovi pionirski radovi svršavaju, jedan dio pionira podiže šatore za stanovanje, koje treba opkopati i okružiti jarčićima za vodu.

Za to vrijeme, dok svi u logoru i oko njega rade kao mravi, jedna će se grupa pobrinuti za hranu u obližnjem mjestu i za dopremu prtljage, a slama treba da je već prije stigla.

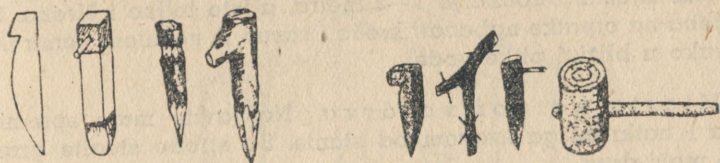
MATERIJAL ZA POSTAVLJANJE ŠATORA

Š a t o r. Ima šatora raznih oblika i raznih veličina, već prema broju osoba, koje će pod njim boraviti. Najčešći su mali šumski šatori, pa okrugli šatori, i napokon kućice-šatori. Ovi posljednji su naročito praktični, jer pružaju dovoljno udobnosti. Često su šatori sastavljeni od pojedinih dijelova, ili su opet sašiveni u jedan šator.



Da bi se šator postavio, osim cijelog sašivenog šatora potrebno je imati još mnogo drugih potrepština.

1. K o l č i ć i. Kolčići su od drveta, željeza ili aluminija. Oni služe za učvršćivanje šatora za zemljište. Često su kolčići drveni, na gornjem i donjem kraju okovani željezom, kako se ne bi razbili pod udarcima malja kod zabijanja u tvrdo zemljište. No ni oni vječito ne traju. Ako nas izdaju ti kolčići, načinit ćemo sami druge od drveta, koje odsiječemo u šumi od neke grane. Kolčići se nose u vrećici.



2. Š a t o r s k i s t u p o v i. Ima ih razne veličine. Redovno su dugački do 45 cm i služe za podizanje šatora. Oni su na jednom kraju okovani željezom tako, da se jedan štap može nastaviti na drugi. Nose se u vrećici, ali se mogu umotati u šatorsko krilo i staviti na uprtnjaču.

3. P o d l o g a z a š a t o r s k i s t u p. Kad se šator postavlja, sav pritisak podnosi kostur šatora, t. j. šatorski stup. Zbog pritiska, a naročito ako je zemlja mekša ili pjeskovita, šator je klimav. Da se to izbjegne, pod šatorski se stup postavi komad plosnatog drveta, cigle, kamene ploče i slično.

4. V r e ć a z a š a t o r. Ako je šator sašiven u jednu cjelinu, ne može se nositi na uprtnjači. Za nj je potrebna posebna vreća, u koju se on slaže. Na vreći se naprave remeni kao na uprtnjači, te se može prenositi na leđima, ili ga više drugova prenose između sebe držeći za remene uprtnjače.

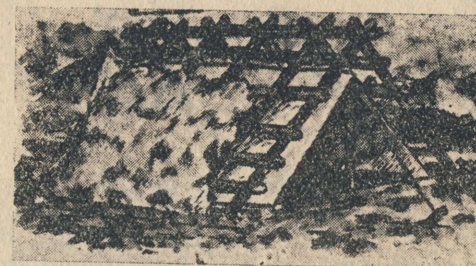
5. L o p a t i c a, s j e k i r i c a i m a l j za zabijanje klinova. Lopaticom se oko šatora opkopavaju jarci za kišu. Zatim se njima služi kod pravljenja kuhinje, poravnavanja zemljišta u logoru i t. d. S j e k i r i c a je potrebna za sječenje drva za vatru i za pravljenje novih kolčića, te za ostale pionirske radove. M a l j je potreban za zabijanje klinova u zemlju; napravi se od komada obloga drveta, a bolji je od čekića, jer manje razbija glavu kolčića.

6. U ž e t a, k o n o p c i raznih debljina potrebni su za uređaj logora (zatezanje šatora, ograđivanje logora i pionirske radove).

7. C e r a d a z a t l o š a t o r a.

KOLIBE — SJENICI

Logorovati se ne mora samo pod šatorima. To nije neophodan uslov za logorovanje. Logorovati se može u kolibama, koje smo sami spleli i sagradili na razne načine, kako je već opisano kod izleta s tim, da napravimo šator od lanene plahte, koju smo ponijeli, i preko nje napravimo kolibu. Ta nas plahta čuva od prvog prokišnjavanja i provlačenja kukaca s lišća krova kolibe.



Logorovati se može i u čobanskim kolibama, na sjenicima i u drugim improviziranim boravištima, no s nužnim oprezom s obzirom na higijenske i zdravstvene uslove.

Takve kolibe treba često pregledati, zračiti i držati u najvećoj čistoći. Ležaji se moraju čuvati od vlage, jer ona može prouzrokovati teža oboljenja. Takvo logorovanje ne treba da traje duže od 14—20 dana.

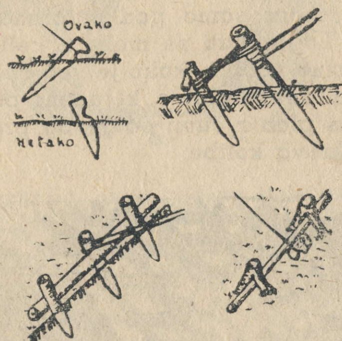
Uz more će se lakše provesti takvo logorovanje u kolibama, jer je klima suha, toplo je, i nema opasnosti od vlage. U gorskim krajevima postoji veća opasnost od vlage iz zemlje, pa je potrebno češće iznositi sve iz kolibe, »posteljinu« sušiti, a kolibu zračiti.

POSTAVLJANJE ŠATORA

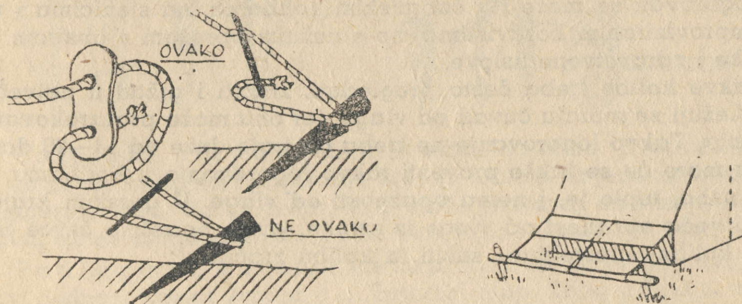
Kod postavljanja šatora važno je, da su svi dijelovi šatora dobro zakopčani. Štapovi se sastave, napravi se kostur i na njega se postavi sastavljen šator. Treba obratiti pažnju, da sve strane budu jednako zategnute, da štapovi stoje uspravno.

Kod pravljenja šatora-kućica najprije se sastavi od štapova kostur šatora. Dvojica drže krajnje šatorske štapove uspravno, a ostali navuku šator-kućicu preko njih. Kada je šator postavljen preko štapova, ona dvojica ispod šatora sastave još onaj drugi štap krajnjih podupirača, i time je šator uspravljen viseći na kosturu. Učvršćivanje rubova šatora ide postepeno — najprije se učvrste prednji i zadnji konopac, pa oni na uglovima, zatim srednji, i napokon se učvrsti bočni zid kućice. Dobro nategnut šator ne smije biti naboran.

Zabijanje kolčića. Kolčić se zabija koso u zemlju tako, da sa šatorskim užetom čini ugao od 90°, t. j. da je okomit na pravac povlačenja, na konopac. U raznim prilikama moraju kolčići često izdržati jako vučenje konopca (za vrijeme oluje i kiše). U tome slučaju treba ih prije bure i kiše na razne načine pojačati drugim kolčićima. Isto tako moramo pojačati kolčiće, ako je zemljište mekano (pjeskovito, mekana crna zemlja).



Zatezanje šatora. Zatezanje se vrši spomoću konopaca i žabica, u najviše slučajeva i jednih i drugih (okrugli šatori, šatori-kućice), ili bez žabica. Šator mora biti zategnut tako, da je gladak, da se voda brže slijeva i da vjetar glatko struji preko šatora. Nabori zaustavljaju vodu,

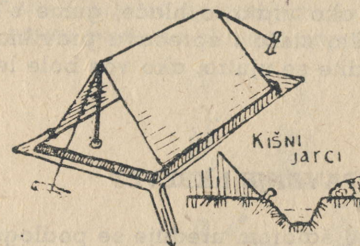


koja ležeći na šatoru napokon ga promoči, a vjetar ga lakše drma i rasklima mu kolčiće. Raskliman šator spreman je da padne. Dogodi li se to još za vrijeme kiše, neugodnost je tim veća.

Za vrijeme velike vrućine i mirnog vremena šatori se popuste, užeta omekšaju. Ako šator ima bočne zidove, oni se mogu podići, kako bi

strujanje hladnijeg zraka ublažilo sparinu pod šatorom. Predveče se opet savjesno zategnu zidovi i užeta, pregleda se, da li su kolčići sigurni i čvrsto zabijeni. Ako ima što za popraviti, treba da se odmah popravi. Bolje je sada, nego kad bura i kiša počnu sa svih strana prijetiti i drmati šator. Čim počne kiša padati, užeta treba malo popustiti, jer od kiše ona nabreknu i skrate se. U tom slučaju ili će užeta povaditi kolčiće iz zemlje, ili će popucati sama užeta, ako su kolčići dobro učvršćeni. Danju ćete to sami učiniti, a noću će to učiniti noćni stražari. Ako je logor velik, oni će probuditi iz svakog šatora po jednoga, da se postara za sigurnost svoga šatora. Nikada ne treba biti površan. Često bura nastupi onda, kada se čovjek najmanje nada (na moru, na visokim planinama).

Kišni jarci. Suh šator je naročito udoban. Mokar šator često liči na brod, koji tone, a njegovi stanovnici naliče na brodolomce ili pokisle miševe. Mokar šator je i po zdravlje opasan. Vlaga izaziva upalu pluća, upalu porebrice, reumu i upalu zglobova. Da bi se zaštitili od vlage i vode za vrijeme kiše, oko šatora se iskopaju jarci, koji odvode vodu padinom ili u neku jamu podalje od šatora.





Jarak je širok za širinu lopatice, a dubok koliko i lopatica. Ako je zemljište nagnuto, tada se prema nagnutoj strani iskopa odvodni jarak. Ako je zemljište ravno, tada se iskopa jama podalje od šatora, i prema njoj se napravi odvodni jarak, koji je postepeno prema jami sve dublji.

Pogrešno je metati iskopanu zemlju na rubove šatora. U slučaju kiše ta zemlja sprečava otjecanje vode sa šatora, ona ga promoči, i sva vlaga i voda prodiru u šator. Šator trune, jer se nikada na tome mjestu ne osuši. Osim toga ta zemlja smanjuje šator.

Zemlju treba staviti ispod ruba šatora s unutrašnje strane. Treba je dobro nabiti. Ona će biti zapreka prodiranju vlage i strujanju vjetra. Naravno, zemlja mora biti suha. Mokru zemlju bacite daleko od šatora.

UREĐAJ ŠATORA — KOLIBE

U svakom šatoru mora vladati red i čistoća. Svaki predmet mora imati svoje mjesto. U šatoru napravite raspored i plotićem (pleterom) opletite svaki prostor. Što se tiče unutarnjeg uređaja, tu će doći do izražaja umješnost, fantazija i inicijativa svakog pojedinca, a svi će stanovnici skupnim radom urediti svoje šatore što ljepše mogu. Treba predvidjeti prostor za cipele (kad pada kiša), za oruđe i sprave, za pribor

za jelo. Ležišta moraju biti naročito uređena i lijepo prostrta u svako doba dana. Kako je ugodno ući u lijepo uređen šator, a kako godi leći na uređen krevet. »Kako si prostreš, onako ćeš i leći«, kaže naš narod. Ne žali se ni na koga. Za uprtnjaču ostavite mjesta iznad glave, a to mjesto odijelite plotićem od ležišta.

Kako u šatoru mora biti red i čistoća, tako isto mora biti i izvan njega u cijelom logoru. Oko šatora treba da je uvijek pometeno. Papiri, iverje od sječe i granje ne smiju ležati razbacani, već sve treba pokupiti. U većim logorima bit će po jedan šator za oruđe i za hranu, dok u manjim logorima svaki to drži kod sebe u šatoru.

Spavanje u šatoru. Prema godišnjem doba udesi se i oblačenje za spavanje. Kako se logorovanja vrše kasno u proljeće, ljeti i rano u jesen, to se za spavanje ne treba previše oblačiti. Spavajući u odijelu više se ozebe. Onaj, koji oblači tri para rublja i kaput, prije će ozepsti od onoga, koji će prespavati samo u trenirki ili ljeti samo u kupaćim gaćicama. Previše odjeće sprečava cirkulaciju krvi. Naprotiv, veću pažnju treba obratiti na uređaj ležišta i njegovu izolaciju. Ta izolacija treba da bude s mnogo pažnje izvedena naročito s proljeća i ujesen. Pravilo je: cipele napolje, košulja prostrana oko vrata, o hlače, gume s čarapa i kajiš skinuti! Dakle ukloniti sve, što steže i sprečava pravilnu cirkulaciju krvi. Ne učinite li tako, ne čudite se ujutro, ako vas bole leđa i ako se osjećate kao isprebijani.

PODLOGA ZA SPAVANJE I KREVET

Već prema dužini boravka pod šatorom uređuje se podloga za spavanje. Ako se spava samo jednu noć u toplo ljetno vrijeme, a zemlja je suha, tada ne treba naročita podloga. Dostajat će novinski papir, papir za umotavanje paketa i gunj. Ima li malo slame u blizini, dobro je da se stavi, krevet će biti mekši.

Ako se želi boraviti duže vremena pod šatorom, a osobito u proljeće i ujesen, tada će se naročito paziti na izradu podloge (izolacije), a osobito, ako je zemljište vlažno. U tome je slučaju najbolje napraviti krevet na kolčićima. Ti su kreveti uzdignuti iznad zemlje, pa je udobnost mnogo veća, a šator je čistiji i uređeniji.

Kako se pravi izolacija. Ako je vrijeme toplo, a kiša je padala prije podizanja šatora, lopaticom se skine gornji sloj zemlje na mjestu, gdje će se podići šator. Oko ležišta napravi se plotić (ograda) i ostavi mjesto iznad glave za uprtnjaču, a ispod nogu za prolaz. U taj ograđeni dio metnu se sitne iskidane suhe grančice u debljini od par centimetara. Na grančice se metne suho lišće toliko debelo, da se grančice ne osjete. Grančice sa čvorovima treba ukloniti, jer će smetati za vrijeme spavanja. Na lišće se metne novinski papir ili papir za umotavanje paketa, jer je on odlična izolacija. Ako ima u blizini slame, na to sve metne se još i slama. I slama sprečava prodiranje hladnoće i vlage, t. j. odličan je izolator. Po slami se prostre cerada i pokrije gunjem. Imate li slamaricu, napunite je slamom. Krevet može biti i mreža ispletena od užeta, u koju je upleteno sijeno ili slama.

Grijanje šatora je potrebno, kad se logoruje rano u proljeće ili u kasnu jesen. Ako se logoruje u velikom šatoru, vatra se naloži u sredini šatora, ali se ognjište prethodno ozida zemljom ili kamenjem. Vatra ne smije biti velika.

Mali se šatori griju na više načina:

1. Od vatre se mogu sprovesti kanali, koji krivudaju ispod ležišta i izlaze na drugoj strani šatora iz zemlje. Taj se kanal prekrije kamenim pločama i zemljom. Kako topao zrak struji od peći kroz kanalčić, on zagrijava kamene ploče, a one opet zemlju i zrak u šatoru;
2. Napravi se mala peć od većih limenih kutija konzervi, i u nju se stavi žar logorske vatre. Noću se ne ostavlja u šatoru;
3. ugrijano kamenje na logorskoj vatri uvalja se u šator;
4. ugrijano kamenje stavi se pod noge prije spavanja.

OSVJETLJENJE ŠATORA

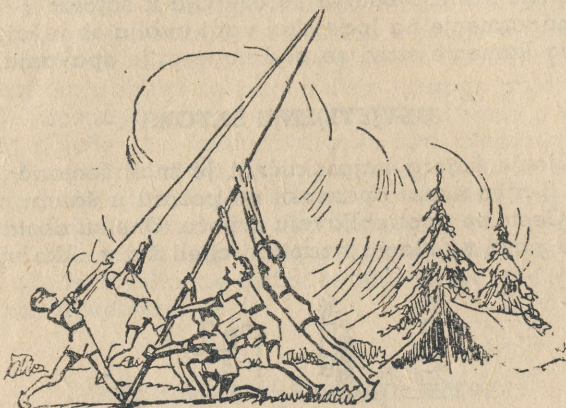
Za osvjetljenje šatora najpraktičniji je mali fenjerić, koji se puni petroleumom. S njim nema opasnosti od požara u šatoru, niti ga vjetar može utrnuti. Često se upotrebljavaju svijeće. One su dosta nepraktične, jer lako mogu pasti na slamu i zapaliti cijeli šator. Ako upotrebljavate



svijeće, napravite svijećnjake. Njih ima raznih oblika, a vi izradite onaj, koji vam se najbolje dopada. U sredini logora je vatra, koja gori cijelu noć, a osim nje u sredini se nalazi i veći fenjer, da osvjetljava logor.

Kada je sve završeno, kada je svaki izvršio svoju dužnost, uređuje se šator iznutra. Prvo se namješta izolacija, papir, slama, gunjevi, jed-

nom riječi sve za spavanje. Kada je šator jarcima osiguran od vode, kada je opleten i kada je krevet napravljen, onda se mirne duše može čekati i kiša, i vjetar, i bura. Glava je sigurna, tijelo se ima gdje skloniti i odmoriti. Preostalo vrijeme iskoristit će »arhitekti« na to, da unutrašnjost šatora snabdiju svim komforom, t. j. da urede mjesto za hranu, da naprave stalak za tanjire, stalak za sušenje krpa, poslužavnik, vješalice, svijećnjak, strugač za cipele i t. d. No to se može dovršiti i sutradan. Kad je logor posvema uređen, rukovodilac logora svečano otvara logor postrojivši sve članove logora pred jarbolom. Odaje se počast državnoj zastavi, koja se podiže na jarbol, i time počinje život u logoru.



3. ŽIVOT U LOGORU

Život u logoru mora teći u vedrom raspoloženju, zabavi i igri. Osim ovoga glavnog zadatka, postoje mnoga logorska zanimanja, kao: vršenje logorskih dužnosti, koje su neophodne za život zajednice, ručni logorski rad, izleti i t. d.

Još istoga dana kad se dođe, nakon podizanja logora treba na zbornom mjestu izvršiti prvi zbor u »novom naselju« s čitanjem zapovijedi s rasporedom rada i života za sutrašnji dan. Program ne smije biti velik, no glavno je, da nijedan dan ne prođe bez vježbi i igara, bez radovanja, odmora i slobodnog vremena. Dnevni red sastavlja rukovodilac pionira sa štabom logora. U zapovijedi treba odrediti:

dežurne u logoru,

stražu, koja preuzima dužnost još iste večeri kod načelnika štaba. Straža nikada ne napušta logor!

pohvaljene, koji spuštaju zastavu.

kuhara — pomoć u kuhinji za taj dan,

kurira, koji prenosi poštu i vijesti i obavlja druge dužnosti glasnika.

Poslije pročitane zapovijedi, trubač odsvira pozdrav zastavi, dok je polagano spuštaju dva pionira (ili pionir i pionirka), koji su se taj

dan naročito istakli u logoru svojim zalaganjem, marljivošću ili inače u životu zajednice.

Dok se zastava spušta, pioniri pjevaju narodnu himnu ili koju pionirsku pjesmu.

Dnevni raspored bi na pr. izgledao ovako:

6 sati	ustajanje
6,10— 6,25	jutarnja gimnastika
6,30— 7,00	namještanje, spremanje šatora, umivanje
7,10— 7,20	podizanje zastave
7,30— 8,00	doručak
8,00—10,30	sakupljanje ljekovitog bilja, jagoda, kukaca, bilja, minerala, uređivanje i ukrašavanje logora, izgradnja igrališta, plivališta i t. d.
10,30—12,30	sunčanje — kupanje
12,30—13,00	spremanje za ručak
13,00—14,00	ručak
14,00—16,00	odmor
16,00—16,30	užina
16,30—18,30	vrijeme za igru i zabavu — po četama pripreme za utakmice, logorske vatre
18,30—19,00	priprema za večeru
19,00—19,15	čitanje zapovijedi, spuštanje zastave
19,15—20,00	večera
20,00—21,00	logorska vatra i druge zabave (kino-predstava, kult. umjetničke priredbe) večernje igre
21,00—21,30	priprema za spavanje
21,30—	mir u logoru — spavanje

Ustajanje. Dežurni pionir prvi ustaje i u točno vrijeme daje trubaču znak, da svira buđenje i ustajanje. Djeca vole još malo ležati, no naviknite ih od prvoga dana, da u određeno vrijeme budu na zbornom mjestu za jutarnju gimnastiku, i to obučeni, kako je predviđeno za gimnastiku: papuče, gaćice i majica ili trenirka.

Jutarnja gimnastika. Ne treba stajati mnogo i čekati zadnjega. Postrojavanje neka bude kratko i vrlo jednostavno, a zatim treba potrčati. U početku se trči sporije, a kasnije sve brže. Trči se po raznolikom zemljištu preskačući manje jarke i srušena debla, oko grmlja i stabala, sve do kakvog zgodnog mjesta, gdje se izvede nekoliko oštrih pokreta, pri kojima se giba cijelo tijelo. Pod vodstvom i uz pomoć rukovodioca svaki načelnik štaba grupe, čete, voda izvodi jutarnju gimnastiku sa svojom grupom zasebno, i to svaki put na drugom mjestu, da bi bilo zanimljivije. Pazite, da vježbe budu žive, povezane, i da traju najviše 7—10 minuta, a zatim krenite u logor s pjesmom i veselo na umivanje.

Umivanje se vrši na potoku ili izvoru. Svaki se pionir služi svojim priborom. Hladna voda će vas još više osvježiti, vaš će dan početi na-

smijano, i sunce, koje se pomalja iza gore, pozdravit će vedra lica pionira.

Uređenje šatora i pregled šatora. Poslije umivanja uredite šator. On je vaš stan i neka bude što ljepši, udobniji. Očistite ga, dobro prozračite, otresite posteljinu i lijepo složite stvari, a zatim pometite dobro okolinu šatora. Ležaj poravnajte, slama ne smije viriti ispod plahte i gunja. Poslije podizanja zastave načelnik štaba grupe pregledat će šatore pionira svoje grupe zapisujući imena onih, koji su za pohvalu zbog dobro uređenog šatora, kao i onih, koje treba pozvati na urednost zbog loše uređenog šatora. To služi kao prilog u takmičenju pionira.

Podizanje zastave. Dežurni pionir daje znak za zbor za podizanje zastave. Logorski trubač svira zbor, a pioniri se hitro postrojavaju na zbornom mjestu po četama. Dežurni podnosi raport načelniku štaba o brojnom stanju u stroju, o odsutnima i razlog zašto su odsutni, a zatim na znak za raport načelnici štaba podnose dežurnom pioniru u logoru raport o stanju u svojim četama. Poslije toga podiže se zastava, čemu prisustvuju dežurni logora i rukovodilac logora sa štabom. Dežurni pionir u logoru predaje raport, a zatim zapovijeda »Pozdrav zastavi« i trubač svira pozdrav, ili pioniri u stavu »mirno« pjevaju neku od pjesama, kao: »Hej Slaveni«. Poslije pozdrava polazi se na doručak.

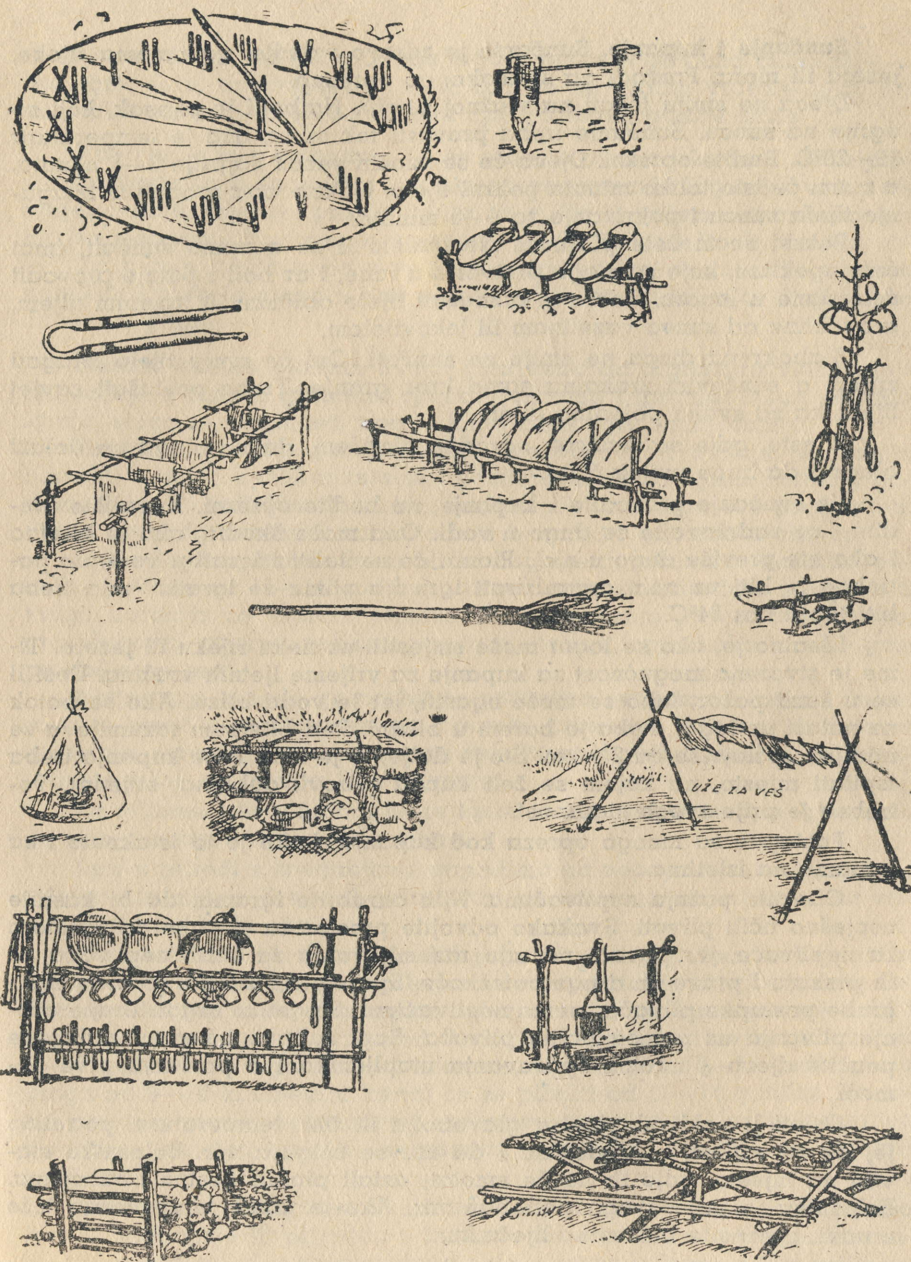
Doručak se dijeli po četama. Svakog dana druga je četa prva kod podjele jela. Pazite, da svaki jede svojim priborom, da svaki opere svoje suđe odmah poslije jela i obriše ga krpom, a zatim objesi na vješalicu ili granu kraj šatora. Suđe treba da ostane na suncu i zraku i da se blista od čistoće.

Otpatke treba bacati u jamu za otpatke, a ne po cijelom logoru.

Logorski radovi, sakupljanje za zbirke i t. d. Poslije doručka pioniri će se baviti onim, što ih veseli, no radna desetina će pomoći oko općih radova, kao: donošenje drva za kuhanje, donošenje vode, hrane, kopanje jame za otpatke i t. d.

Ostali će prema svojoj želji izrađivati logorske predmete, kao: strugač za cipele, vješalicu za odijelo, vješalicu za cipele, uređaj za vješanje rublja uz šator te za ostavljanje tanjura i zdjela, plest će krevet, praviti pladanj za nošenje jela, da se ne opeku, kada je zdjela previše topla, pa sunčani sat. Ukrasit će okolinu time, što će napraviti tropski vrt, stol i klupe, urediti knjižnicu, sagraditi razne vrste mostova i prijelaza preko potoka i t. d. Crtat će, pisati ili rezbariti u drvetu, praviti kipove od blata izraditi pribor za igre (luk i strijelu), izgraditi igrališta, plivališta, plot, stražaru, ulaz u logor, oko četne zastave posadit će cvijeće i t. d.

Neki će sakupljati bilje za herbarij ili kukce, a drugi će brati jagode za ručak ili sakupljati ljekovito bilje i t. d., no svi treba nešto da rade, i to da bude korisno i zabavno, da rade uz pomoć i savjete, ali prema svojim željama.



Na slici su logorski radovi: sunčani sat — strugač cipela — štipaljka za žar — odlaganje cipela — mjesto za sušenje ručnika i krpa — odlaganje tanjura — pribor za jelo — spremnica za sireve — mala spremnica za hranu u zemlji — uređaj za sušenje rublja — grupno ostavljanje pribora za jelo — jedna od jednostavnih kuhinja — odlaganje drva uz kuhinju — poljski stol.

Sunčanje i kupanje. Sunčanje je zdravo i ondje, gdje nema rijeke, jezera ili mora. Provodi ga svakako, no oprezno.

Djeca ne smiju ležati na vlažnoj zemlji. Najbolji je pijesak, koji se ugrije na suncu. Sunčanje treba provesti tek onda, ako je temperatura 19—20°C. Budite oprezni. Djeca će se izložiti suncu najprije 3—5 minuta, a zatim će isto toliko minuta pokriti tijelo. Nakon toga produljite izlaganje tijela suncu i pokrivanje za 4—5 minuta.

Pokriti se možete plahtom. Ne budete li se oprezno sunčali, imat ćete opekline, koje se mogu pretvoriti u rane, i uz boli i patnje provodit ćete dane u logoru. Dobro je namazati tijelo običnim ili lanenim uljem, a opekline od sunca vazelinom ili jekovitolom.

Slabokrvna djeca ne smiju se sunčati. Oni će svoje tijelo izlagati zraku, a sunčevim zrakama samo kroz granje. Treba poslušati savjet liječnika za svako pojedino dijete.

Mjesto, gdje se sunčate, ogradite plotićem, da na njega ne dolazi blago i da bude uvijek čisto.

Uz sunčanje provedite i kupanje, no budite oprezni. Kupalište uredite i ne zadržavajte se dugo u vodi. Ona može škoditi, ako je hladna i ako ste previše dugo u njoj. Pioniri će se šaliti i igrati u vodi, no potrebno je biti uz njih, organizirati igru i s njima se igrati. Voda treba biti topla bar 24°C.

Idealno je, ako se logor može smjestiti uz neku rijeku ili jezero. Time je stvorena mogućnost za kupanje za vrijeme ljetnih vrućina. Desi li se u šumi požar, lako se može ugasiti, jer je voda blizu. Ako se potok ne nalazi uz logor, neka je barem u blizini. Pod blizinom razumijeva se udaljenost najviše od 2½ km. Što je dalje, to je teže. Prije kupanja treba ispitati mjesto, na kojem se želi kupati (virovi, dubljina, stijene). Potrebna je prije svega sigurnost.

Postupite sa mnogo opreza kod kupanja, kako je to istaknuto i za kupanje na izletima.

Obratite pažnju neplivačima. Njih ohrabrite igrama, da bi kasnije uspješno učili plivati. Svakako odvojite prostor za plivače od prostora za neplivače, jer plivači nemaju razumijevanja za strah neplivača, te ih prskaju i prave im druge poteškoće. Spriječite guranje, uronjavanje i grube postupke plivača prema neplivačima. Savjetom organizirajte učenje plivanja uz pomoć boljih plivača. Radi zabave i korisne primjene poučite djecu o načinu spasavanja utopljenika i o pružanju prve pomoći.

Osjeti li neki od pionira glavobolju ili ima temperaturu, potrebno je, da se smjesti u hladovinu i da mu se osigura mir. Bolesnike stavite na mjesto, gdje ih ne će smetati ostali pioniri čestim obilascima. Bolesniku je prije svega potreban mir. Ako je uzrok temperature teže naravi, prenesite bolesnika liječniku.

Odmor je potreban pionirima, naročito poslije ručka. Tada je sunce jako, a tijelo umorno od rada, kupanja i sunčanja. To se vrijeme mora iskoristiti za odmor, koji se najbolje postiže spavanjem. Pioniri ne vole spavati, oni nisu svijesni te potrebe, jer imaju još rezervnih snaga. Mi ih ipak ne smijemo trošiti do iscrpljenosti, zato je potrebno uvjeravanjem i naredbom zaključka štaba logora provesti potpuno mirovanje — bez igre, šale, dobacivanja i t. d. Oni će za kratko vrijeme ipak svi zaspati i odmorni ustati za daljnju igru i zabavu poslije užine.

Vrijeme za igru i zabavu. To će vrijeme pioniri iskoristiti za pripremanje utakmica u sportskim igrama, za pripremanje logorske vatre, čitanje, crtanje, krpanje, pranje rublja i t. d. To je vrijeme ostavljeno njima za slobodno iživljavanje u svemu, što je dobro i što ih veseli.

Za pranje rublja treba u velikom loncu ugrijati vodu na logorskom ognjištu. Dobro je odrediti dan pranja rublja za cijeli logor ili posebno za svaku grupu.

Fizička kultura pionira. Svaka četa treba da organizira vježbanje i natjecanje u raznim granama sporta vježbama i igrama. Djeca se rado igraju, stoga te aktivnosti moraju imati oblik igre i natjecanja.

Priredite sportsko provjeravanje sposobnosti u trčanju, skakanju, bacanju u dalj i u ciljeve (stalne i pomične u obliku figura i crteža) gađanje lukom i strijelom ili malim kopljem. Pritom treba sve predvidjeti, da ne dođe do povreda, naročito kod bacanja i gađanja u ciljeve.

Igre s loptom, kao osnovni oblici nogometa, rukometa, košarke, odbojke (za one od 11—14 godina) i druge jednostavnije igre s loptom u krugu naročito će veseliti pionire. No to moramo provoditi obazrivo, proračunavši vrijeme, veličinu prostora i težinu lopte, kako bi više grupa došlo na red.

Natjecanja između grupa bit će privlačna svakome u logoru. Logorovanje završite natjecanjem za logorsko prvenstvo u jednoj ili dvjema sportskim igrama, natjecanjem za fiskulturnu značku pionira, ili u narodnom višeboju pionira ili u plivanju.

Za vrijeme kiše u šatoru će se igrati razne društvene igre, kao: šah, domino i mnoge druge slične njima.

Igre u prirodi s izviđanjima, napadima na neprijateljski logor i t. d., vrlo su zanimljive. Treba ih priređivati od vremena na vrijeme i za vrijeme izleta u bližu okolicu.

Na izletima, koje ćete prirediti prije ili poslije podne, neka pioniri upoznaju okolicu u krugu oko logora u raznim daljinama i s raznim zadacima. Daljinu izleta oko logora treba odrediti prema razvojnoj dobi i sposobnosti pionira. U krugu od 2—3 kilometra kretat će se pioniri od 9—10 godina, u krugu od 5—8 kilometara pioniri od 10—12 godina, a u krugu od 9—12 kilometara kretat će se pioniri od 12—14 godina. Na tome prostoru pioniri će izučavati raslinstvo, tražiti rude, ležaje i tragove životinja, prelaziti potoke, svladavati prepreke, koristiti se signalizacijom.

Treba predvidjeti izlet u obližnje selo u posjetu pionirima, i tamo izvesti natjecanje ili priredbu s kulturno-prosvjetnim sadržajem. Isto tako treba pozvati pionire susjednog sela u goste u logor, i tom prilikom izvesti logorsku vatru sa programom.

Noćni izleti i noćne vježbe vesele pionire. Prije većih izleta izvedite manje noćne vježbe, da bi se pioniri navikli na tminu, šumove, raspoznavanje okoline i način kretanja noću preko šiblja i srušenog drveća, pokušajte signalizaciju baterijskim lampicama i t. d.

Kasnije organizirajte napad na logor noću, napad na kolonu u kretanju, osiguranja za vrijeme marša i t. d.

Na taj će način pioniri steći mnoga korisna iskustva za život. Naučit će prepoznavati noću figure, žbunje i drveće, vidjet će noćni život ptica i životinja i tajnoviti izgled prirode po mjesečini, naučit će se noću kretati po prirodi služeći se više sluhom i opipom negoli vidom. Na takvim se izletima jačaju i razvijaju karakterne vrline i pozitivna psihofizička svojstva, kao smjelost, odlučnost i osjećaj za zbliženje u zajednicu.

Rad u pojedinim grupama može se uspješno odvijati. Mali prirodnjaci, rezbari, modelari, slikari, tehničari, muzičari, grupa pionira izviđača i t. d., danomice će imati prilike za svoj rad, te će spremati izložbu na »izložbenom prostoru«. Mnogi će učiti signalizaciju, čitanje karata i drugo, i tako će nastaviti rad, koji su započeli na sastancima prije logorovanja.

Čitaonica logora je dobar drug i savjetnik, zato treba spremiti biblioteku logora. Za vrijeme odmora ili kišnog vremena pioniri će rado čitati u šatoru. Jedan će od starijih pionira biti bibliotekar logora i vodit će brigu o posuđivanju knjiga i nabavci drugih iz biblioteke škole u susjednom mjestu.

Spuštanje zastave i večernja logorska zapovijed. Na znak dežurnog pionira u predviđeno vrijeme trubač svira pripremu za spuštanje zastave i za večeru. Na taj znak pioniri se obuku i počešljaju, te na znak za »zbor« požure u stroj.

Poslije raporta, kako je to prije rečeno, pročita se logorska zapovijed, a zatim se ide na večeru i sprema se za logorsku vatru.

Logorska vatra. Logorska vatra pruža naročiti čar za vrijeme tihih večeri u šumi. Ona gori svake večeri. Pioniri sjede oko nje, šale se, pripovijedaju i čekaju sat spavanja. Neki sretni i zadovoljni, ali suviše umorni, odlaze u šator i iz njega gledaju vatru, dok ih san ne savlada, a drugi lijegaju na gunj pored vatre i tu zaspu uz razgovor, šalu i pjevanje svojih drugova. To su svakodnevne vatre.



No logorska vatra je i svečanost, kada se izvodi naročit program. Takvu vatru mogu spremati pojedine grupe, onda je to grupna logorska vatra, ili je to vatra cijelog logora, u kojoj kod pripreme i izvođenja programa sudjeluju svi pionir

Tu se recitira, pjeva, svira na gitaru i harmoniku, izvode se skečevi, pripovijedaju događaji iz života u logoru ili vedre dosjetke i šale. Svaka se grupa trudi da dade što ljepši i što bolji program. Na kraju logorovanja treba pohvaliti grupu, koja je dala najbolju logorsku vatru.

Grupna zastava pionira. Grupna zastava se nalazi u krugu svoje grupe na posebnom mjestu u blizini zbornog mjesta grupe. Ona se također vije od jutra do mraka, a podiže se ujutro poslije pregleda šatora. Prostor oko nje naročito je ukrašen i uređen iz poštovanja prema tome simbolu vrlina i časti pionira. Na zastavi je znak grupe izvezen na platnu, a takav isti znak nose pioniri grupe i na rukavu.

Straža u logoru. Straža u logoru je potrebna, da čuva imovinu pionira u logoru, da pazi na kretanje stranih lica oko logora, da spriječi napad na logor i dolazak zvjeradi ili životinja, koje bi mogle nanijeti štetu zdravlju ili predmetima pionira.

Straža vrši svoju dužnost danju i noću. Danju s najmanjim brojem stražara, a noću se njihov broj povećava.

Straža se određuje prema grupama večernjom zapovijedi štaba logora. Poslije večere straže se javljaju u punom sastavu s komandirom straže dežurnom u logoru, koji stražu pregleda i izvrši smjenu stare i nove straže prema propisima u Jugoslavenskoj armiji.

Stražari. Stražari počinju svoju dužnost na pojedinim stražarskim mjestima još iste večeri poslije smjene stare i nove straže.

S t r a ž a r n a u l a z u u logor ne pušta nepoznata lica u logor. Oni, koji žele u logor, jave se stražaru, a on poziva zapovjednika straže, koji posjetioca odvede do štaba logora.

Stražari stražare s logorskom palicom pionira. U krajevima, koji su nesigurni zbog zvjeradi, na svakom stražarskom mjestu noću stražare dva pionira, da se ohrabre i da im vrijeme brže prolazi. Dobro je, da imaju fenjere uza se.

U manjim logorima dovoljna su dva stražarska mjesta, dok se u većim logorima postavljaju straže na svakom mjestu, odakle logoru prijeti opasnost provale ili dolaska životinja.

U manjim je logorima jedan stražar kod logorske vatre i grije se, dok drugi obilazi logor. To je moguće tamo, gdje prijeti opasnost samo od životinja.

Noći su hladne u šumi i uz more, stoga je potrebno, da se stražari toplo obuku i da se griju uz vatru.

Komandir straže treba obići noću stražare, da vidi, kako vrše dužnost. Isto to treba učiniti dežurni u logoru.

Za vrijeme kiše stražari se sklanjaju pod stražaru-nadstrešnicu, koju naprave od granja, sijena ili slame, i griju se oko vatre. Potrebne su im kišne kabanice.

Službe u logoru. Zajednički život u logoru je složen, stoga je potrebno osigurati pravilno odvijanje svih poslova, da se pioniri mogu bezbrižno zabaviti igrom i onim radovima, koji ih vesele, kako bi se oporavili, ojačali zdravlje i stekli korisna iskustva, te učvrstili i razvili svojstva svoga duha.

Osim štaba logora, koji vodi logorovanje, u logoru su potrebni još:

1. **Dežurni pionir u logoru.** To je redovno jedan od rukovodilaca grupe pionira, koji se na toj službi naizmjeničnoređaju. On je pomoćnik rukovodioca logora i stara se za odvijanje dnevnoga programa, nadzire izvršavanje radova i po potrebi obavještava komandire četa o izvanrednim uputama. On smjenjuje stražu i pregleda stražare, rad radnih desetina, kuhinju, šatore, čistoću logora i zahoda, nastavu i t. d., i o svemu izvještava rukovodioca logora. On upućuje pionira kurira na poštu, otpravlja čete, koje polaze u selo i vodi evidenciju o dnevnom brojnom stanju u logoru, o broju zdravih, bolesnih i onih, koji su izvan logora, na kojim su dužnostima i gdje. On vodi knjigu dežurnog pionira u logoru.

U »knjigu dežurnog pionira u logoru« unosi:

1. broj pionira, koji se nalaze u logoru, po grupama i u svemu;
2. broj pionira, koji su izvan logora na duže vrijeme, iz koje su grupe i njihova imena;
3) broj pionira u svemu;
4) broj bolesnih po grupama i njihova imena;
5) dnevni program rada pojedinih grupa i opis nastave u logoru;
6) natjecanja i igre među grupama i desetinama u logoru i rezultate tih natjecanja s napomenom o sudjelovanju ostalih pionira, zatim igre u prirodi, izlete i logorske vatre;
7) radove, stanje logora, promjene u logoru;
8) razne događaje, posjete logora i slično,
9) predaju i prijem dežurstva.

Dežurni u logoru polazi na spavanje u 11 sati i ustaje jedan sat prije ostalih.

Dežurni se u logoru smjenjuje kod rukovodioca logora. Novi dežurni prima od rukovodioca logora upute o svemu, što se sutra treba naročito izvesti. On to zapisuje u svoju bilježnicu i sprovodi u toku svog dežurstva.

Stari dežurni čita večernju zapovijed, a novi se brine oko podizanja zastave.

2. **Glasnik u logoru.** On ide na poštu s pismima i donosi poštu u logor, raznosi obavijesti iz štaba logora i dežurnog pionira u logoru, kome je cijeli dan pri ruci.

3. **Radno odjeljenje.** Ono pomaže u kuhinji oko spremanja hrane, nabavke drva, oko neophodnih radova u logoru (zahod, jama za otpatke, popravljanje skladišta, kuhinje, donošenje hrane iz sela, donošenje vode za kuhinju).

4. **Dežurni za vodu u logoru, u grupi.** To su pioniri, koji donose pitku vodu u logor za svoju grupu ili za cijeli logor (ako je to manji logor). Određuje ih rukovodilac grupe.

5. **Pioniri za podizanje zastave.** Oni se također određuju večernjom zapovijedi na prijedlog rukovodioca grupe, a ta im je dužnost dana kao pohvala i nagrada za primjeran rad i vrline.

Mogu se odrediti i druge dužnosti, već prema potrebi logora i naročitih okolnosti života u logoru u tome kraju.



DOBAR I VOLJEN RUKOVODILAC UVIJEK POSTUPA



OVAKO, **NE TAKO!**

Značke, oznake, legitimacije,
marame, uniforme, kape,
zastave, doboši, trube, zviždaljke,
svi fiskulturni rekviziti, šahovske figure,
grablje, lopate, nožići, škare, herbariji, kutije za
spremanje kukaca, mreže za hvatanje leptira,
pribor za lov riba,
pjesmarice, glazbala,
igračke, slikovnice, dječje knjige i t. d.

SVE TO I MNOGI DRUGI MATERIJAL MOŽETE NABAVITI U NOVOOSNOVANOM PODUZEĆU

»NAŠA DJECA«

Savjet Saveza pionira NRH osnovao je u Zagrebu samostalno poduzeće »Naša djeca«, s ciljem, da omogući iz jednog centra snabdijevanje naših organizacija svim onim predmetima, koji su im potrebni za rad, a koji su do sada nedostajali.

Pored toga poduzeće je preuzelo i distribuciju publikacija Savjeta Saveza pionira:

»Biblioteku« Saveza pionira — priručnik namijenjen starijima, koji rade s djecom i

»Radost« dječji list za najmlađe.

Poduzeće će u svom radu posvetiti naročitu pažnju potrebama i željama pionirskih i ostalih dječjih organizacija na selu, te očekuje, da će mu biti javljene potrebe i primjedbe, kao i stanoviti broj narudžbi, koje će uz povoljne cijene točno i hitno izvršavati.

Za sve Vaše potrebe obraćajte se na ovu adresu:

»NAŠA DJECA«
poduzeće za snabdijevanje dječjih organizacija
ZAGREB
Trg Republike 8/I., Telefon 38-015
Tekući račun kod Narodne banke
br. 401-613220

»RADOST« je list za naše najmlađe. Izlazi jednom na mjesec za vrijeme školske godine, a donosi priče, pjesmice, zanimljive članke, šale, zagonetke i ostalo za razonodu. List je bogato ilustriran.

»RADOST« je list, u kojem surađuju naši poznati književnici i likovni umjetnici!

»RADOST« izlazi na 16 stranica u višebojnom tisku na finom papiru. Cijena je pojedinom primjerku 20 Din. Pretplatnici imaju popust: godišnja je pretplata 160 Din, za II. polugodište 90 Din. Revizori imaju 15% rabata.

Slijedeće školske godine list »PIONIRSKA ZASTAVA« i časopis

»PIONIR« stopit će se u jedan list, koji će izlaziti dva puta na mjesec pod imenom »PIONIR«. Imat će 16 stranica, a bit će u bojama, kao dosadašnja »Pionirska zastava«. Cijena će biti 10 Din.

»PIONIR« će donositi priče, pjesmice, pripovijetke u nastavcima, reportaže, zagonetke, šale, stripove i t. d.

»PIONIR« će objavljivati dopise, pjesme i članke i druge sastave dječaka i djevojčica.

Jeste li u Vašem društvu ili Savjetu već izabrali člana, koji se brine, da Vi i Vaša djeca redovno primate naše publikacije? Ako još nemate takvog druga, ODMAH ga izaberite, kako bi nam on mogao na vrijeme poslati sve Vaše pretplate ili narudžbe!

NAŠI PODACI:

R.b.	Naziv	Gl. urednik	Uredništvo	Telef.	Pretplata	Čekovni račun
1	»Biblioteka«	Emil Paravina	Trg Republike 8/I	38015	500.— 300.-	401-9032123
2	»Radost«	Viktor Cvitan	Trg Republike 8/I	33844	160.—	401-9032124
3	»Pionir«	Mladen Bjažić	Trg Republike 8/I	39003	200.—	401-9032118

DOSADA su u izdanju ove »Biblioteke« izašli svesci:

1. I. Zemaljska konferencija Savjeta Saveza pionira, cijena 30 Din
2. Kako ćemo organizirati »Pozdrav proljeću«, cijena 30 Din
3. Kako da pioniri proslave Titov rođendan, cijena 60 Din
4. Izleti i logorovanja, cijena 60 Din

U ŠTAMPI:

5. Pionirske fiskulturne igre

U PRIPREMI:

6. O radu s poletarcima
7. Materijal za rad vazduhoplovne i brodarske grupe

OVE GODINE još će izaći svezak igrokaza i svezak ostalog materijala za priredbe, zatim svezak o radu nekih pionirskih grupa te upute i materijal za rad pionira izviđača.

»BIBLIOTEKA« donosi bogat izbor materijala za Vaš svakodnevni i raznovrsni rad s pionirima.

Nijedno društvo, nijedan Savjet pionira ne smije biti bez svezaka naše »Biblioteke«!

Način pretplate na »Biblioteku«: predujam od Din 500,- 300.- koji se obračunava, dok se ne iscrpi. Molimo naše pretplatnike, da pošalju novi predujam. Pojedine sveske šaljemo i na osnovu pismenih narudžbi.

OBRAČUN

PRETPLATNICIMA »BIBLIOTEKE«

Svima našim pretplatnicima, koji su poslali predujam od Din 150.— i primili do sada izašle sveske, dajemo ovaj obračun:

Cijena prvom	svesku bila je	Din 14.—
„ drugom	„ „ „	„ 17.—
„ trećem	„ „ „	„ 30.—
„ četvrtom	„ „ „	„ 60.—

Prema tome do sada je od poslanih 150.— Din iscrpljen 121.— dinar, što znači, da je ostalo još 29.— dinara. Tu ćemo sumu uzeti u obračun kod slijedećeg sveska, ali kako će cijena novom svesku biti također oko 60.— dinara, potrebno je, da nam svi stari pretplatnici već sada pošalju **novi predujam** i tako osiguraju redovno primanje »Biblioteke«.

Uslijed poskupljenja papira i ostalih troškova, a s obzirom, da će do kraja godine izaći još 5—6 svezaka, novi predujam će iznositi Din 500.— 300.- i obračunavati se također sve dok se opet ne iscrpi.

ADMINISTRACIJA

SADRŽAJ

BIBLIOTEKA SAVEZA PIONIRA

Izdanje Savjeta Saveza pionira Narodne Republike Hrvatske. — Vrši dužnost glavnog urednika Emil Paravina. — Uredništvo i administracija Zagreb, Trg Republike 8/I. — Telefon 38-015. — Tekući račun kod Narodne banke FNRJ br. 401-9032123 — Publikacija izlazi povremeno. — Način pretplate: od ovog sveska novi predujam od Din 500.—

300.-

Cijena 60 dinara